

208
СТРАНИЦ
ПОСТЕР
Max Payne 2: The Fall of Max Payne
BloodRayne
№11 (78)'2003
НАВИГАТОР
ИГРОВОГО
COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN
ИНТЕРВЬЮ
Игнасио Перес
ГЛАВДИЗАЙНЕР PYRO STUDIOS
UFO: AFTERMATH
ИСТОРИЯ СЕРИИ
ИНТЕРВЬЮ
Джулиан Голлоп
СОЗДАТЕЛЬ X-COM
TRON 2.0
ИНТЕРВЬЮ
Франк Рук
ГЛАВДИЗАЙНЕР MONOLITH
WING COMMANDER
ИСТОРИЯ СЕРИИ
ИНТЕРВЬЮ
Том Уилсон
ТОТ САМЫЙ "МАНЬЯК" МАРШАЛ
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE
ЛУЧШИЙ ЭКШЕН ГОДА И ЕГО СЕКРЕТЫ
DVD
ДЕМО-ВЕРСИИ
Halo: Combat Evolved
Lock On: Air Combat Simulation
Apocalyptica
UFO: Aftermath
Robin Hood: Defender of the Crown
НЕ ДЕМО-ВЕРСИИ
Wing Commander: Secret Ops
ПЕРВЫЙ ЭПИЗОД
Hidden and Dangerous
ВСЯ ИГРА ЦЕЛИКОМ
DO NOT CROSS
POLICE LINE
МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН
ISSN 1680-3264
9 771680 326001



Всем привет!

Играл в "Сферу". В числе тех трех сотен бета-тестеров, которые получили доступ к последнему открытому этапу тестирования игры. К сожалению, играл немного, так как пришлось ударно поработать над выпуском этого потолстевшего до 208 страниц номера.

Есть хорошее правило - про бету или хорошо, или ничего. Потому как бета подразумевает наличие остаточных багов и проведение мероприятий по их устранению. Из этого и будем исходить, - подробности, оценки и комментарии последуют после релиза.

Но, прежде всего, отраден сам факт того, что "Сфера" есть. Появилась первая российская ласточка в таком сложном жанре, каким являются многопользовательские ролевые онлайновые игры. И уже поэтому хочется относиться к ней бережно и нежно. Тем более что такие игры не приходят на "недельку до второго", они способны оседать на винчестерах на несколько лет. Причем со временем они, как правило, становятся выдержаннее и лучше, обрастают новыми возможностями и латают огрехи и недостатки релизного варианта.

Официальный выход "Сферы" ожидается в ноябре, мне кажется, что все обитатели левых UO смело могут попробовать ее на вкус. И не только UO, но и других онлайновых вселенных. Конечно, некоторые утверждения, которые мне приходилось слышать во время тестирования (например, "Dark Age of Camelot отдыхает"), воспринимаются с улыбкой. Прежде всего, потому что сейчас еще слишком рано и неуместно делать какие-либо глобальные выводы. Одна из определяющих составляющих успеха онлайновой игры заключается в жизнеспособности исходной концепции. В той же DAoC - это глобальное противостояние трех наций, выливающееся в постоянные схватки за обладание замками пограничья и связанное с ними игровое превосходство. Награда сильнейшим - доступ в продвинутое подземелье, а в тех случаях, когда удается захватить местные реликвии, - и повышение способностей всех обитателей реалма.

По замыслу разработчиков "Сферы" глобальной целью игроков должно стать получение титула Короля. Насколько правильным окажется такой "эгоистичный" подход, при котором все лавры достаются предводителю самого мощного клана - вот в чем вопрос. Насколько уютно будут чувствовать себя в игре те, кто помог королю стать королем? В чем будет для них смысл дальнейшего существования в этой вселенной? Ведь им либо остается быть всегда вторыми, либо пойти против своего бывшего сюзерена.

Другие важнейшие моменты для MMORPG - разнообразие геймплея, устойчивость игрового мира, общая сбалансированность, защищенность от эксплоитов и читерства, качество поддержки пользователей. Но все эти фишки можно оценить только в результате достаточно продолжительной игры. Чем коллектив редакции и собирается заняться.

О текущем моменте. В каком-то смысле, этот номер оказался уникальным. Я не припомню другого случая, когда мы брали так много интервью и у такого количества интересных людей. Или просто общались с ними, уточняя информацию. Судите сами: Эл Лоуи ("папа" Ларри), Франк Рук (ведущий дизайнер компании Monolith), Игнасио Перес (главный дизайнер Pyro Studios), Джулиан Голлоп ("папа" X-COM), Том Уилсон (тот самый Тодд "Маньяк" Маршал из Wing Commander).

Также приятно сообщить вам, что у нас произошла определенная стабилизация состояния "железячного" раздела. С этого номера вернулись соответствующие новости, а со следующего мы планируем возобновить и "Железную почту". Так что присылайте ваши вопросы.

Что же касается игр этого номера, то осень традиционно богата приличными релизами, которые предваряют пресловутый рождественский выброс. Остается только пожалеть, что во все это богатство просто физически невозможно переиграть. Но я обязательно попытаюсь.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА № 78 Ноябрь 2003 г.

Учредители
Али Даутов
Татьяна Журавская
Главный редактор
Игорь Бойко
Выпускающий редактор
Константин Подстрешный
Редактор раздела Action
Андрей Щур
Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов
Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев
Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев
Редактор раздела новостей
Алексей Ратушкин
Работа с CD и DVD
Андрей Шаповалов
Алесей Ратушкин
Юрий Пашолок
Корректор
Алена Лукаш
Арт-директор
Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков
Коммерческие директора
Али Даутов
Сергей Журавский
Художники
Александр Еремин
Даниил Кузьмичев
Ведущий раздела Cheats
Юрий Катков
Senior Editor, Representative in the USA
Dmitriy Gertsev aka Spellbound

Обложка:
Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Подписной индекс:
38888, 29666, 10323 ("Пресса России")
82561, 82562, 82563 ("Газеты и журналы")

Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.ru

Антивирусное обеспечение:
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
http://www.ritlabs.com

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации
ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas",
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

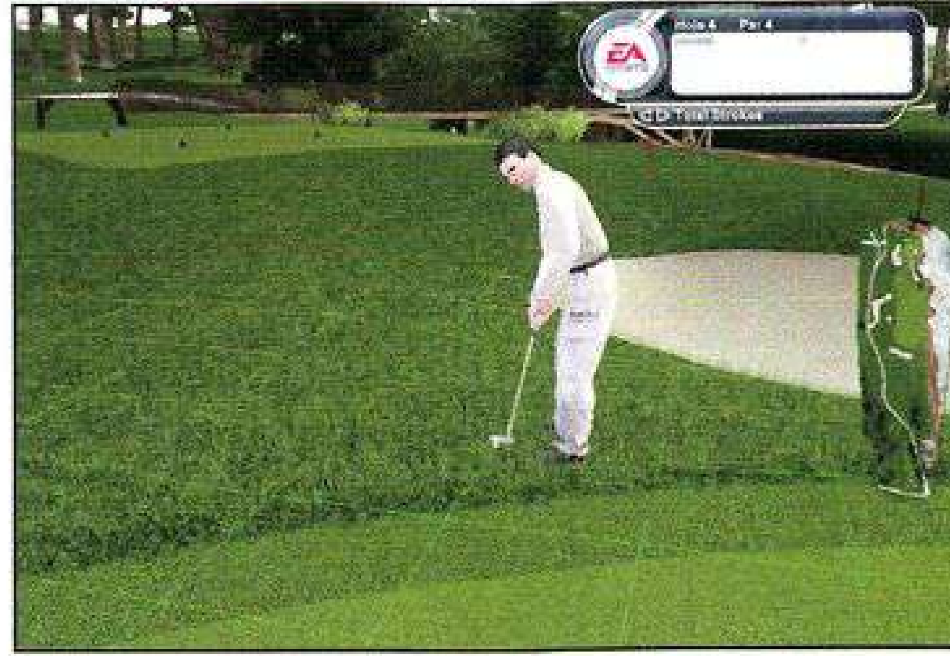
Тираж **65.000** экз.

Цена свободная.

Подписка!!! Стр. 207

КОНКУРС - стр. 4













Список игр в номере:

Список рекламы в номере

Претендент на Трон

Здравствуйте, дорогие пользователи. В своих мессагах вы часто спрашиваете, откуда у нас столько интересных конкурсов? (Также иногда вы спрашиваете, почему подведения итогов несколько затягиваются, но этот вопрос мы замолчим.) Мы тут выкопали из-под мешков с правильными ответами редактора, который отвечает за конкурсы, и сразу выяснилось, что конкурсы придумывать - проще простого. Например, мы можем спросить: рабочий стол какого сотрудника нашей редакции на фотографии справа[1]? Можем, но не будем. Будет другой конкурс по хорошей игре TRON2.0.



В конкурсе участвуют ответы, полученные редакцией до 15 декабря включительно.
Ответ присылать по адресу: 123182, Москва-182, а/я 2, или на e-mail: konkurs@gamenavigator.ru, с пометкой "Претендент на Трон"
REM: Не забывайте указывать свою фамилию, имя, контактный телефон и обратный адрес.

Мы (ваш любимый журнал), компании snowball.ru, "Новый Диск" и RRC Focus Distribution. Все вместе проводим конкурс по отличной игре TRON 2.0. Призы у нас, как водится, собрались знатные.

Во-первых, главный приз - микрокомпьютер Palm Zire, предоставленный компанией RRC Focus Distribution.

Во-вторых, пара маек с эмблемой TRON 2.0: чтобы сделать конкурс интересней мы решили, что отдадим их только девушкам-победительницам. В виде компенсации победителю мужского пола достанется вот эта экшенфигурка Торна - знатного вирусоносителя и скриптоубийцы.

Конкурс этот, по большому счету, простой, и для тех, кто не получит главных призов, заготовлены призы поощрительные - десяток постеров с изображением главгероя и главподружки главгероя TRON 2.0.

Чтобы голову лишний раз не ломать, выбирать победителей мы будем с помощью программы генератора случайных чисел (она в последнее время жалуется, что мы отводим ей мало оперативной памяти).

Все, что вам нужно сделать, - ответить на вопросы:

0001 Как расшифровывается название злой корпорации fCon?

0010 Предыдущее место работы J.D. Thorne.

0011 Своей уникальной атмосферой фильм TRON во многом обязан известному футуродизайнеру Сиду Меаду (Syd Mead). Что придумал Сид для TRON 2.0.

0100 Что общего между очаровашкой Меркури (см. рис. 1) и синей противной Мистик (см. рис. 2) из X-Men 2?

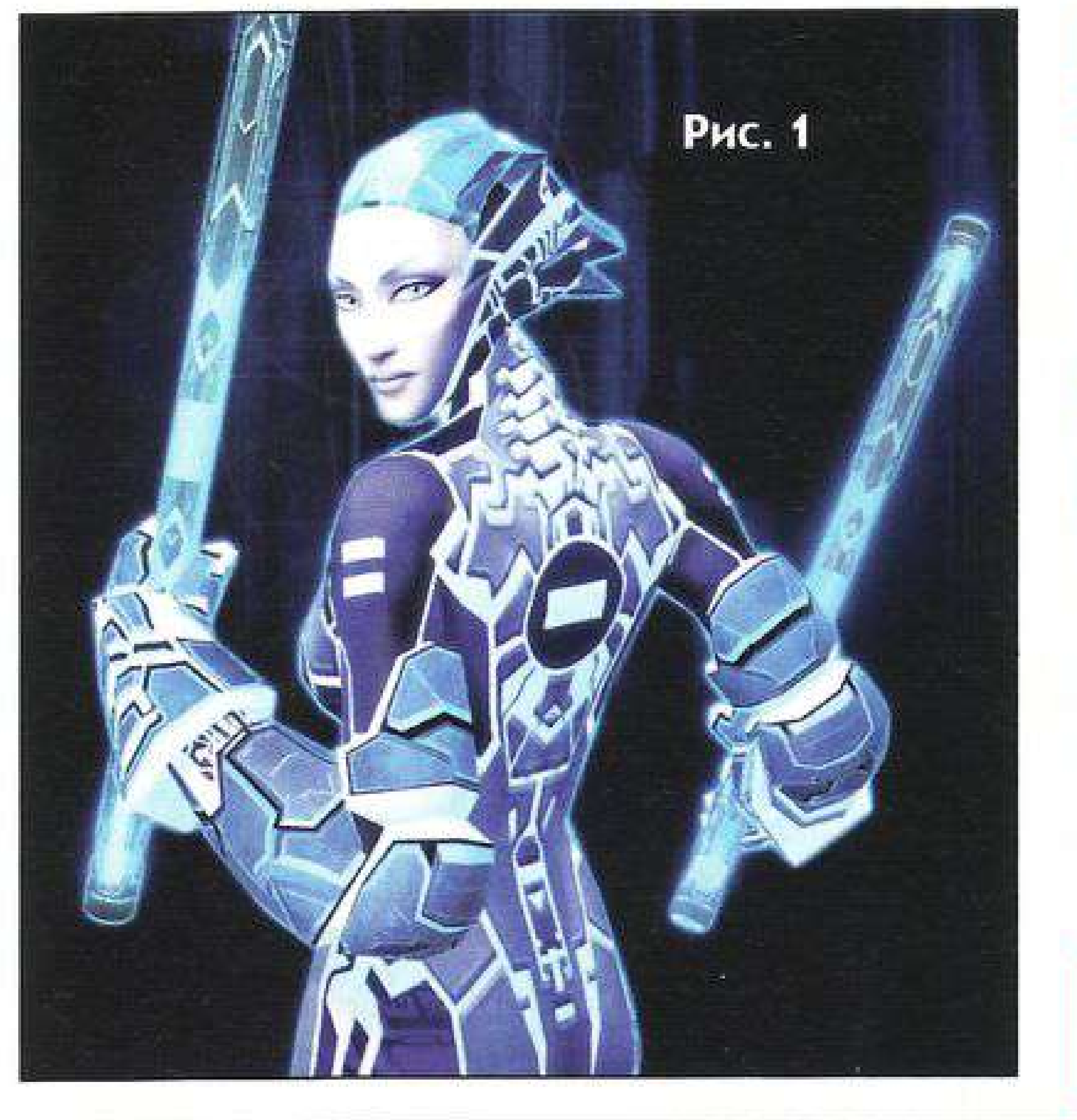
0101 0A+0B = ...

0110 Назовите имя и фамилию актрисы, которая играла девушку-программу в фильме TRON.

0111 Назовите имя и фамилию актрисы, которая озвучивала МаЗа в игре TRON 2.0?

1000 Последний вопрос вы найдете на странице 51. Его задаст сам Франк Рук - главдизайнер игры.


Рис. 2


Рис. 1

Итоги конкурса "Миру - Мир" (см. Навигатор №7)


В конкурсе "Миру - мир" всех победили большие знатоки Звездных Войн отец и сын Захаровы.


Эль Марьячи!



Иван Рожнев, победивший в конкурсе "Наушники к Бою", поболтал с нами о музыке в играх, забрал DVD-ROM Pioneer да и был таков.

1. Ответы: "ленивого" и "наглого" к участию в конкурсе не допускаются.

Новости

Horse With No Name
Андрей ИВАНОВ
Андрей ЕГОРОВ
Владимир ЧАПЛЫГИН
Алексей РАТУШКИН
Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

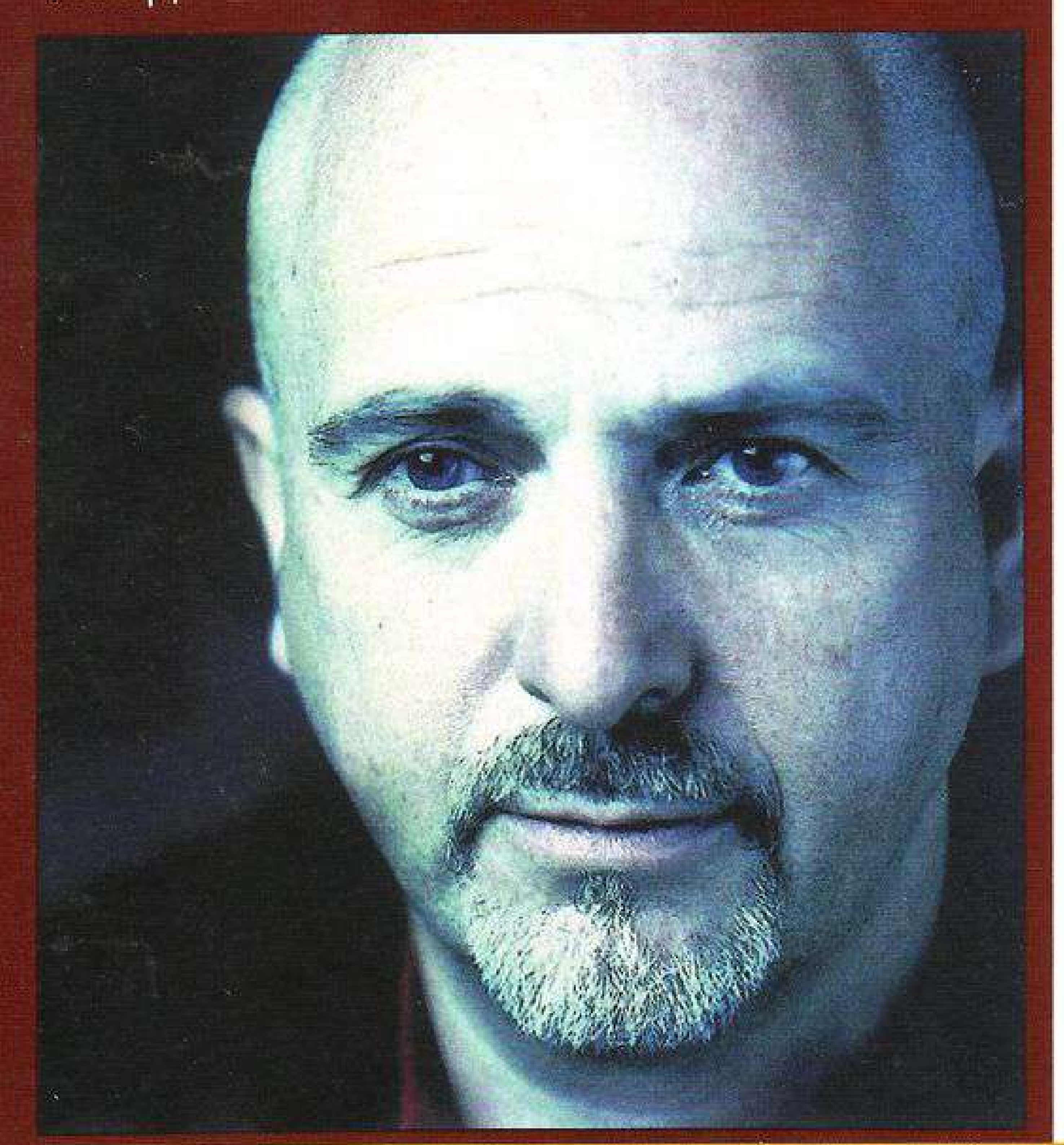
Звуки и Музыки

Гори все синим пламенем...

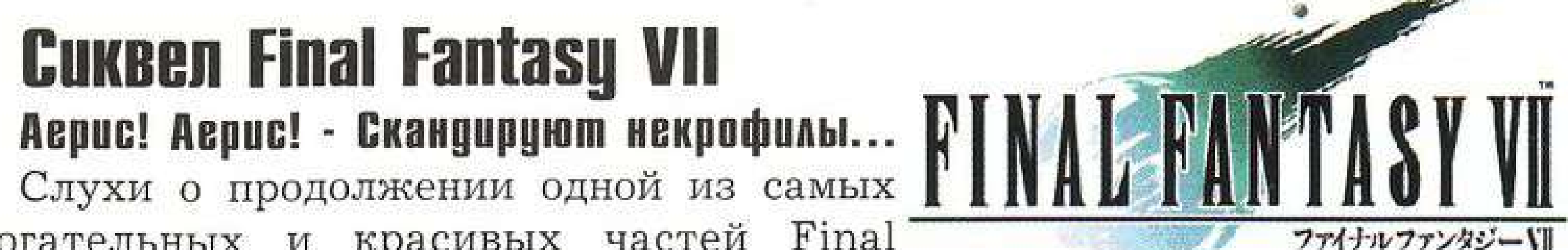
Питер Гэбриел, художник, режиссер, музыкант, автор двенадцати сольных альбомов, лауреат "Грэмми" 1986 года, и, наконец, просто основатель легендарной группы Genesis станет автором музыки к Uru: Ages Beyond Myst.

"Когда появился Myst, мне показалось, что его авторам великолепно удалось передать ощущение иного, таинственного мира, не похожего на тот, что видишь обычно в играх. Я думаю, у нас есть нечто общее в том, как мы пытаемся создавать свои миры. Я многого ожидаю от нашей совместной работы", - сказал Гэбриел в своем интервью.

Заглавной композицией игры станет песня "Burn You Up, Burn You Down". - A.P.



Сиквел Final Fantasy VII



Аерис! Аерис! - Скандируют некрофилы...

Слухи о продолжении одной из самых трогательных и красивых частей Final Fantasy ходили давно. И вот они начинают обрастать мясом, правда, несколько неожиданным образом. В октябрьском номере посвященного манге японского журнала Weekly Jump Magazine, который периодически сообщает эксклюзивные известия, содержится информация о Final Fantasy VII: Advent Children - компьютерном DVD-фильме.

Сюжет ленты стартует через два года после окончания FFVII. Произошло что-то нехорошее, нарушившее установившийся мир. На скриншотах пока были замечены Клауд и Сефирот.

Релиз в Японии намечен на 2004 год, информации от Square Enix о выходе фильма в других регионах пока не поступало.

Буквально в день сдачи номера нам удалось достать небольшой трейлер Final Fantasy VII: Advent Children, снятый в ходе Tokyo Game Show. Вы можете найти его на нашем диске. – HWNN



Клауд получился на редкость мрачным пареньком

Ограбление века

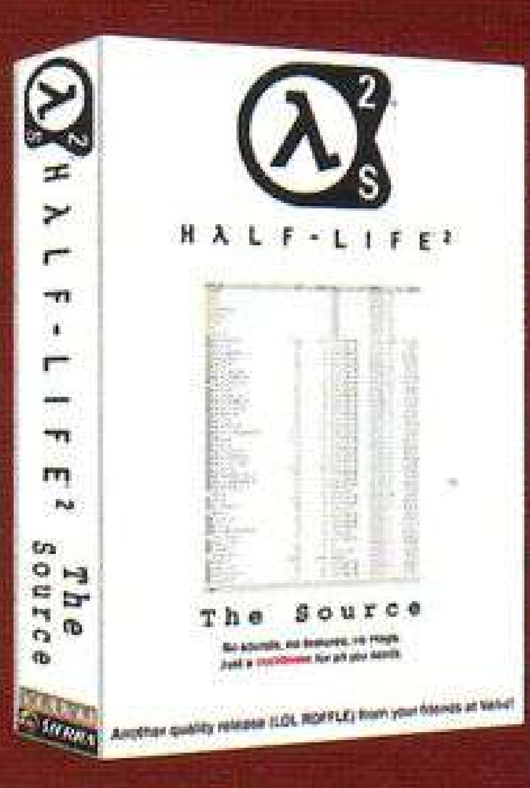
Помните, прошлый "рекордный" выпуск новостей завершался слухом о том, что выход Half-Life 2 отложат? Оказалось, что все эти "ж-ж-ж" были не спроста. И хотя к моменту выхода номера в печать трагическая история о взломе корпоративной сети Valve потеряла статус "горячей" новости, позвольте все же представить вам хронологический отчет об октябрьских событиях.

Исходный код Half-Life 2 украден

Сначала в Valve был заслан троян - через известную своей дырчатой структурой почтовую программу Outlook. Это говорит о том, что стандартная защищенность Valve была просто никакой. Атака велась в течение нескольких месяцев. В результате был похищен зазипованный пакет, весящий порядка 300 Mb. Его содержание: полный исходный код игры, код графического движка, физический движок Havok, звуковая система Miles плюс некоторые неназванные программы (middleware), используемые дочерними разработчиками. В пакете также содержался полный античитерский код и программа обеспечения сетевой безопасности, что позволяет предположить, что читы и хаки Half-Life 2 появятся еще до ее продаж. Не исключено, что эти части игры придется переделать "с нуля". Хорошо еще, что не был украден код генерации ключей CD-key. - HWNN

НЕ ПЛАЧЬ, ГОРДОН!

Подробности кражи движка Half-Life 2



Взломщики внутренней сети Valve пользовались следующими инструментами:

- модифицированной версией RemotelyAnywhere (средство удаленного администрирования компьютера);
- программой Haxker Defender (доступ к процессам, регистру и средство, с помощью которого можно спрятать файлы. Инструмент содержит драйвер, позволяющий хакеру хранить файлы на атакованной машине, которые невозможно увидеть обычным пользователям);
- регистратор логов;
- сетевые утилиты, предназначенные для передачи файлов (компрессоры, NetCat и FTP);
- средства поиска паролей в локальных сетях.

До сих пор неизвестно, как именно хакеры проникли в систему изначально.

Игровое коммьюнити оказывает помощь Valve в поисках сайтов, которые выложили украденные коды. Есть также неподтвержденная информация о том, что были атакованы и другие разработчики. - HWNN

Октябрь начался с "чистой среды"

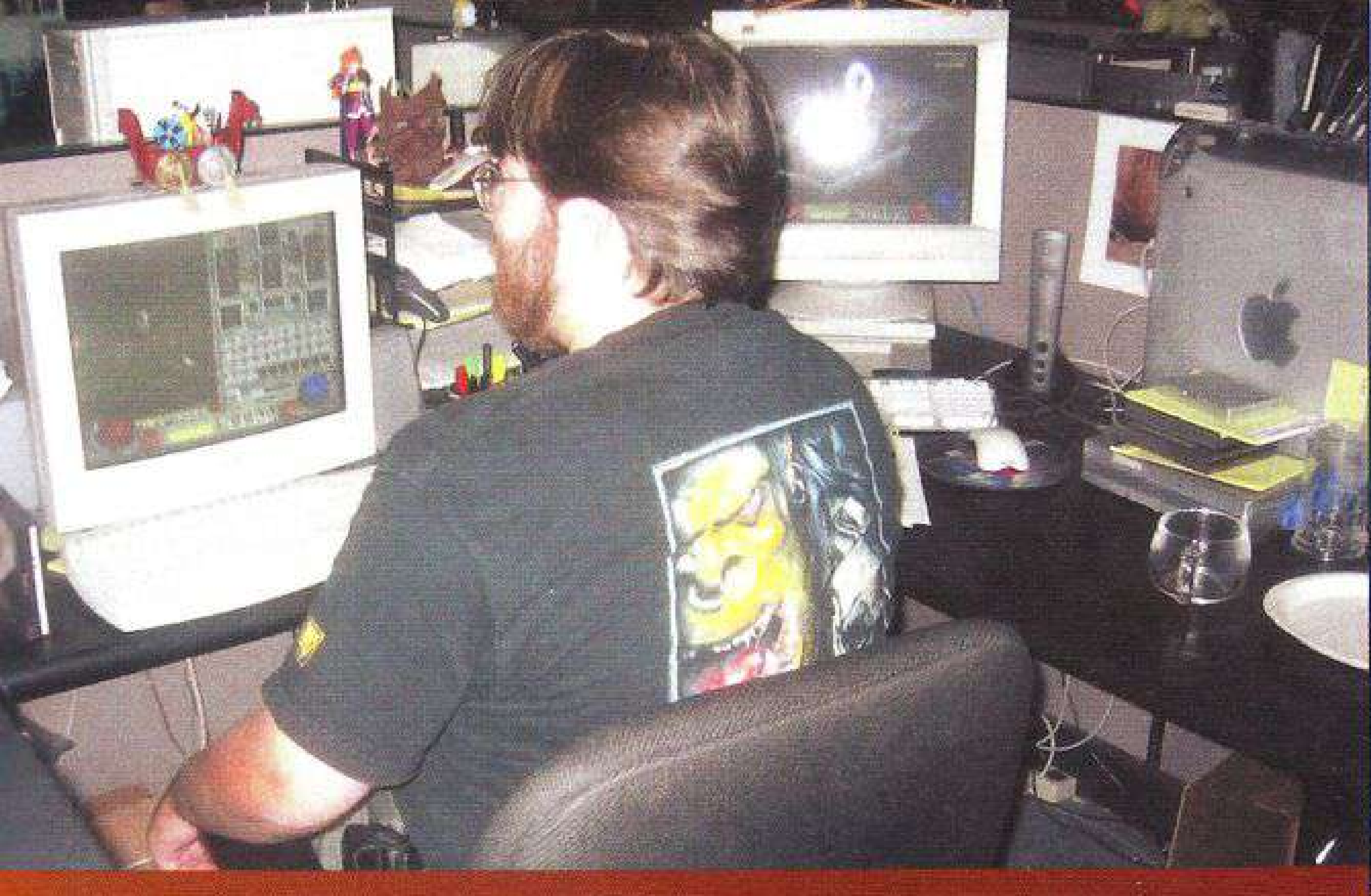
Blizzard закрыла тысячи читерских эккаунтов

Сайт Battle.net сообщил, что очередная толпа читеров получила отлучение от возможности обманывать компанию Blizzard и издеваться над честными юзерами. В соответствии с хардкорной политикой по этому вопросу были навсегда закрыты: 276 тыс. эккаунтов StarCraft, 86 тыс. эккаунтов Diablo II и 41 тыс. эккаунтов WarCraft III - их владельцы были уличены в использовании во время игры хакерских или читерских программ. Все CD-key от закрытых эккаунтов попали в черный список. 14 тыс. CD-key от WarCraft III запрещено участвовать в ладдерных играх на срок в один месяц, и еще 2 тыс. - навсегда. Рецидивисты рискуют получить запрет на ладдерные игры на постоянной основе.



Также были выявлены эккаунты Diablo II, владельцы которых пользовались программой Map-hack, которая позволяет получить существенное преимущество перед теми, кто ей не пользуется. Эта программа также вступает в противоречие с лицензионным соглашением. Игроки, которые будут применять эту программу в дальнейшем, рискуют потерять доступ к игре. – HWNN

Inside Blizzard. Закроешь с утречка сотню-другую тысяч читерских эккаунтов и как-то даже работа веселее идет (особо внимательные могут заметить фигурку Лины Инверс из аниме-сериала Slayers)



Half-Life 2: не в этом году



Краник не закрыли...

Президент компании Vivendi Universal Games, Кристоф Рамбоз, поведал такое, что еще совсем недавно не могло присниться даже в самом страшном кошмаре самому пессимистичному геймеру - Half-Life 2 не выйдет в этом году.

В своем интервью французской газете Les Echos, он объяснил этот факт следующим образом: "Украдена треть исходных кодов. Это очень серьезно, поскольку заставляет нас отложить выпуск игры, по крайней мере, на четыре месяца, то есть до апреля 2004 года. Именно столько нужно, чтобы переписать похищенные части игры". Никаких комментариев от Valve Software и лично Гейба Ньювелла на это заявление не последовало, однако у многих обозревателей возник резонный вопрос: а было ли воровство или же VU Games просто ломает комедию, чтобы оправдаться перед фанатами за перенос даты релиза на полгода?

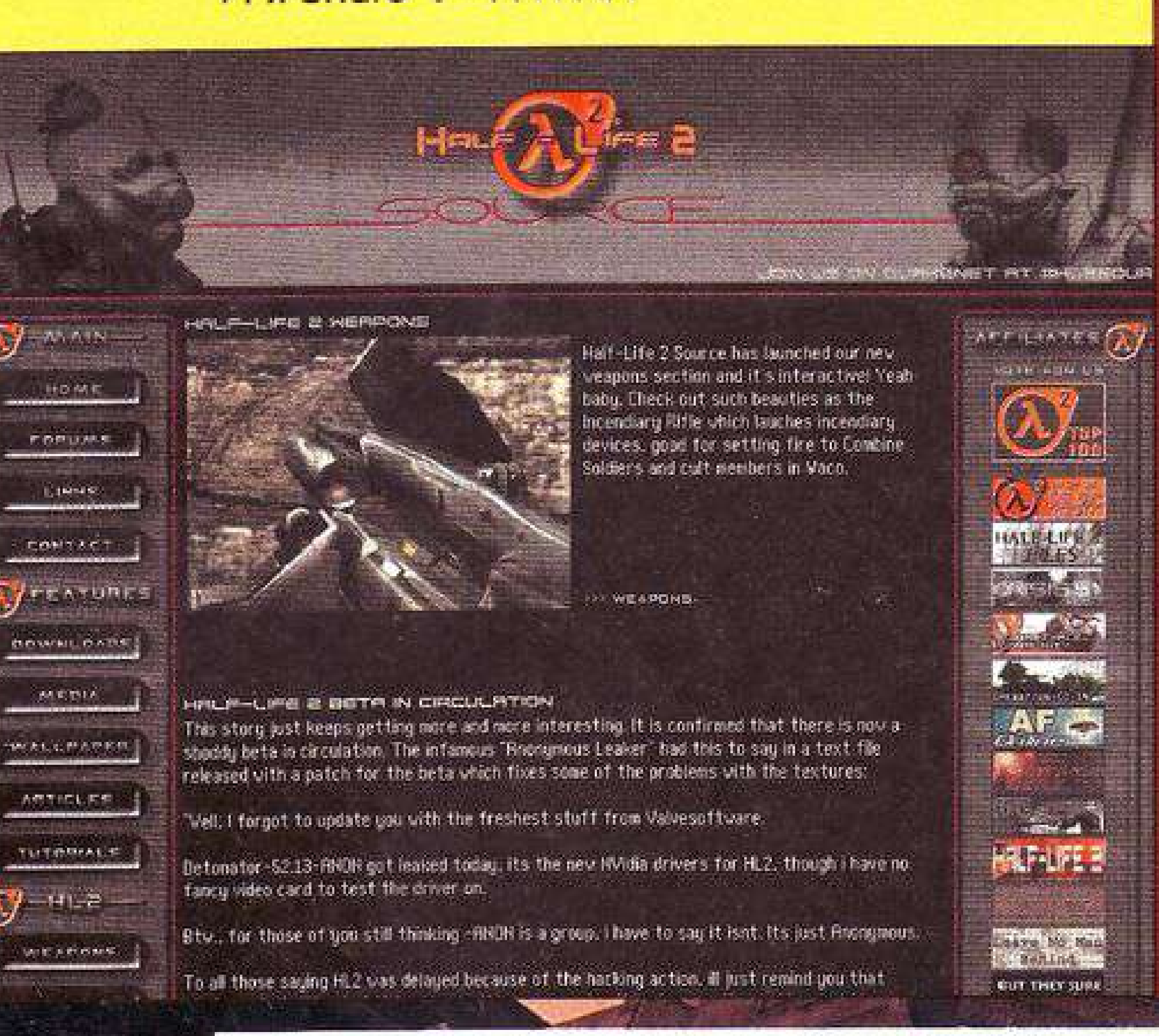
И все это происходит в самый неблагоприятный для VU Games момент: с шумом проваливается Hulk (как фильм, так и игра), прекращается сотрудничества с Interplay, на которую в последнее время молятся все почитатели RPG. Несомненно и то, что перенос релиза Half-Life 2 отразится на курсе акций компании. - А.И.

Half-Life 2: вор призывает быть честными

На сайте HalfLifeSource.com тем временем появилась любопытная информация. Администрация получила письмо от человека, организовавшего утечку ресурсов Half-Life 2, в котором он указал ссылку на свой сайт и сделал заявление. Письмо было переслано в Valve, а спустя шесть часов на сайте HalfLifeSource.com было опубликовано и само заявление:

"Тем, кто утверждает, что беты не было: хочу подчеркнуть, что ЭТО - именно то, что вы хотели получить от Valve в качестве релиза 30 сентября. В сети Valve нет кода HL2, который серьезно отличался бы от этого.

Valve'е: предлагаю прекратить врать собственным пользователям на предмет того, что именно было слито или испорчено. В противном случае мне для доказательства моих слов придется выложить все. Вы прекрасно знаете, что у вас есть. И я знаю". - HWNN



Соболезнования и комментарии


Том Мастейн
Кен Левайн
Тим Суини
Питер Молинье

Ни один из девелоперов, дававших в те дни интервью, не мог обойти стороной историю со взломом Valve. Среди их высказываний встречались и довольно интересные.

Питер Молинье (Lionhead Studios): "Мы и так относимся к собственной безопасности как параноики, с тех самых пор, как во время разработки Black&White сами подверглись атаке. Мы планируем ограничить доступ в интернет с рабочих мест... Однако же, ничто не ново под луной, знаете ли. Когда мы работали над Dungeon Keeper, одному из сотрудников предлагали $30 тысяч за кражу исходного кода".

Тим Суини (Epic Games): "Утечки случались и раньше, вспомните Unreal, но всегда были результатом беспечности разработчиков. История с Valve необычна как раз тщательностью подготовки и исполнения взлома... И все же, я не вижу причин для долгой задержки релиза, требуются лишь косметические изменения. Half-Life 2 будет великой игрой безотносительно даты выхода".

Том Мастейн (Ritual Entertainment): "Случись такое с нами, мы бы не взялись перелопачивать весь контент, но полная замена "чувствительных" частей кода необходима... Хакеры всегда будут на шаг впереди. Индустрии стоит задуматься о проблеме безопасности, однако ж, программ без дыр не бывает".

Наиболее эмоционально выступил Кен Левайн (Irrational Games): "Кто бы это не сделал, он враг не только разработчикам, но и геймерам. Я могу понять антиглобалистов, пикетирующих экономические форумы, всяческих активистов, перекрывающих дорожное движение. Я даже могу понять компьютерных пиратов. Но этому парню (а я уверен, что он сам геймер) я могу сказать только одно: "Поздравляю, благодаря тебе девелоперам придется тратить уйму времени на обеспечение безопасности, а не заниматься созданием игр. Отличная работа, лузер!".

От комментариев удержался Леонард Боярски. Не удивительно, его Troika Games делает свою новую игру как раз на движке Source... - A.P.

P.S. Через несколько дней откомпилированный код Half-Life 2 начал появляться на варезных сайтах.


По городу - не выше шестидесяти! У гаишников в будущем будет сразу по два радара

DOOM 3: Ограничение скорости

Максимум 60 FPS

В ходе очередного "Редакторского дня" NVIDIA исполнительный директор id Software Тодд Холленшед (Todd Hollenshed) сообщил, что движок DOOM 3 будет выдавать не больше 60 кадров в секунду. Эту информацию вскоре прокомментировал Джон Кармак: "Симуляция движения в игре выполняется с частотой 60Гц, поэтому, если движок будет рендерить картинку чаще, то он просто будет выдавать одинаковые кадры. Фиксированная частота снимает проблему, с которой мы столкнулись в Quake 3, из-за нее некоторые прыжки можно было выполнить только при определенных фреймрейтах. В Doom 3 одинаковые сигналы с клавиатуры приведут к идентичным движениям, вне зависимости от фреймрейта." - HWNN

Я пришлю тебе новую ножку, снова будешь ты бегать по дорожке. Я пришлю тебе новую ножку... И еще одну новую ножку... Айболит с утра был не в духе...

Комментарии Гейба Ньювелла



Гейб Ньювелл попал под раздачу. Самый злой фейк месяца

Основатель и управляющий директор Valve сообщил по этому поводу следующее:

"Вот, что мы знаем:

1. Начиная с 11 сентября этого года, кто-то посторонний несколько раз использовал мой почтовый клиент. Это было определено путем сравнения трафика на почтовом сервере и моего распорядка дня и поездок.

2. Вскоре после этого мой компьютер стал вести себя странно (эксплорер зависал при щелчках правой кнопкой мыши на "экзешниках"). Обнаружить вирус или троян не удалось, мне пришлось переформатировать жесткий диск и переустановить весь софт.

3. В течение следующей недели была отмечена подозрительная активность на моем почтовом эккаунте.

4. 19 сентября кто-то сделал копию структуры каталогов кода Half-Life 2.

5. В это же время на нескольких компьютерах в офисе Valve появились программа, позволяющая вести учет вводимой с клавиатуры информации. Мы подозреваем, что на это раз не обошлось без использования бреши в защите Outlook. Эта программа - модифицированная версия RemoteAnywhere, специально созданная для атаки Valve. Из-за ее уникальности она не была детектирована антивирусными программами.

6. В течение последнего года наши сетевые сервера (Steam - в том числе) подвергались атакам типа Denial of Service. Мы пока не знаем, связаны ли они с последним взломом или нет. Well, this sucks." - HWNN

На страже общественного порядка

Думаете, резиновые пули это не серьезно?

Компания Zono (разработчик ужаса на крыльях Pearl Harbour) анонсировала работу над новой тактической стратегией Riot Police. По ходу дела игроку предстоит вжиться в роль начальника полиции и принять участие в обеспечении порядка во время шестнадцати различных массовых мероприятий, начиная от мирной демонстрации и заканчивая настоящими бунтами. Для этого нам пригодится множество различных полицейских юнитов (в том числе - установленный на танке водомет). В арсенал наших подчиненных включены все популярные средства борьбы с демонстрантами: дубинки, резиновые пули, слезоточивый газ, стены из щитов и т.д. Противниками окажутся различные хулиганы, воинственные экстремисты, разгневанные демонстранты и прочие асоциальные элементы. Издает игру Activision Value, релиз намечен на конец текущего года. - А.И.

Студенты бунтуют



Те, кто ушли

Blizzard размножается почкованием

FLAGSHIP STUDIOS

Создатели франчайзинга Diablo дружно ушли из Blizzard North и основали новую студию, которую назвали Flagship Studios. Их имена: Дэвид Бревик (бывший президент Blizzard North), Макс Шэфер, Эрих Шэфер, Билл Ропер (все три были вице-президентами Blizzard North), Кеннет Уильямс (директор по бизнесу и операциям Blizzard North). Их совместный стаж работы в качестве девелоперов - 45 лет. В числе соучредителей также числятся: Дэвид Глен, Филипп Шенк (оба - ведущие художники сериала Diablo); Питер Ху и Тайлер Томсон (оба - ведущие программисты проектов Diablo II и Diablo II: Lord of Destruction).

Также в портофолио команды - работа над WarCraft и StarCraft.

"Наша задача - содание девелоперской компании, в которой работают лучшие специалисты индустрии, - заявил David Brevik. - Мы все намерены создавать великие игры и увлекательнейшие миры, в которых в поисках удовольствия будут собираться игроки со всего мира".

В настоящее время Flagship Studios разрабатывает проект, информация о котором держится в тайне. Известно только, что он игра будет соответствовать высокому уровню предыдущих проектов. В ней будет присутствовать сильный синглплеерный компонент, но будет и возможность увлекательного онлайнового мультиплеера. Ожидается также определенный "темный привкус" (Dark Flavor). Еще известно, чем игра не будет: она не будет спортивным тайтлом, не будет классической фэнтези, и не будет основана на неизвестном игрокам мире.

Впрочем, понимая исключительную важность первого тайтла для новой компании, не будем судить их строго за эти невинные меры предосторожности. - HWNN

Вот это харизма, не то что некоторые рогатые и чешуйчатые!



Ларри 8

Ты точно хочешь этого?

В середине октября на сайте журнала Computer Games Magazine появилась обложка декабрьского номера с изображением Ларри. По предварительной информации, полное название восьмой части Ларри - Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, создатель легендарной серии Эл Лоуи не участвует в проекте, а сама игра будет похожа на Grand Theft Auto. На момент сдачи этого выпуска "Навигатора" в печать с сайта Computer Games Magazine была убрана информация о новом номере, в том числе и сама обложка. Масла в огонь подлила и Vivendi Universal, вернее Адам Кан (Adam Kahn), один из пиарщиков этой компании. По его заявлению: "сейчас Vivendi не заинтересована в создании адвентюр, которые, как я думаю, ждут большинство хардкорных квестовиков старой школы". Также он пообещал "не меньше чем революцию" и попросил фанатов воспринять то, что они сделают непредвзято[1].



Кажется, у нас есть кандидат на обложку! И на постер! На обе стороны постера!..

Естественно, мы сразу же связались с Элом Лоуи, чтобы получить информацию о происходящем из первых рук. И вот, что нам удалось выяснить.

"Sierra разрабатывает эту игру около года, намереваясь выпустить ее следующей зимой. - Magna Cum Laude - рабочее название. Я узнал о публикации статьи в Computer Games, когда они взяли у меня небольшое интервью. Естественно, я не буду приводить какой-либо из моих комментариев до того, как этот номер появится в продаже. Хотя статья была написана Джошуа Манделом - моим хорошим другом и соавтором игры Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist, я не читал ее, и не буду делать этого, пока она не будет опубликована. Насколько я знаю, случится это 11 ноября.

В ответ на множество полученных мною электронных писем, в которых говорится "они так не могли поступить с вами" и "это ваш персонаж и пр.", я хочу сказать следующее: мой контракт с Sierra был "работой по найму", все права на созданных мной персонажей и сюжет принадлежат компании Sierra. У них есть право делать с этими персонажами все, что они посчитают нужным.

На сегодняшний день, 20 октября 2003 года, я не сделал ничего для этой игры, но, я готов в любую минуту принять участие в работе над любой из игр про Larry, если Sierra сочтет нужным меня пригласить".

Как всегда, Эл очень корректен и вежлив, мы искренне надеемся, что у нынешнего руководства Sierra хватит сообразительности позвать его в команду.

28 октября случился официальный пресс-релиз от Sierra. В котором говорится, что игру разрабатывает High Voltage Software (до этого в основном занималась приставочными проектами) для платформ PC, PlayStation 2 и Xbox. Главным персонажем будет студент Ларри Ловейдж - племянник Ларри Лаффера. С условием того, что разработчиков вдохновляют такие образцы юмора, как х/ф "Американский Пирог", можно представить во что превратится серия. Прилагающиеся скриншоты также не внушают оптимизма. - К.П.



1 Larry GTA?.. Непредвзято? Да-да, конечно, подойдите ближе бандерлоги, Full Throttle: Hell on Wheels свое уже получил.

Дети андеграунда

Реклама - двигатель скейтборда

Издательство Activision готовит беспрецедентную по размаху рекламную акцию в поддержку игры Tony Hawk`s Underground. За свою 24-летнюю историю компания еще никогда не тратила столько денег на рекламу. Сначала по неокрепшему сознанию потенциальных покупателей ударят телевизионщики, ибо Activision приобрела у канала CBS рекламное время в популярном спортивном обозрении NFL Football. Далее к процессу подключатся компании Tombstone Pizza, Nestle и AT&T Wireless, которые намерены всячески агитировать за игрушку среди покупателей своей продукции. После этого знаменитые производители одежды и спортинвентаря DC Shoes, Billabong, Quiksilver, Vans Shoes, Hawk Clothing, Transworld, SKATEboarding, Volcom, Von Zipper, Adio и Nixon повсюду разместят логотипы Tony Hawk`s Underground. Наконец, реклама появится даже во время просмотра в кинотеатрах таких многообещающих фильмов, как "Очень страшное кино 3" и "Матрица: Революция".



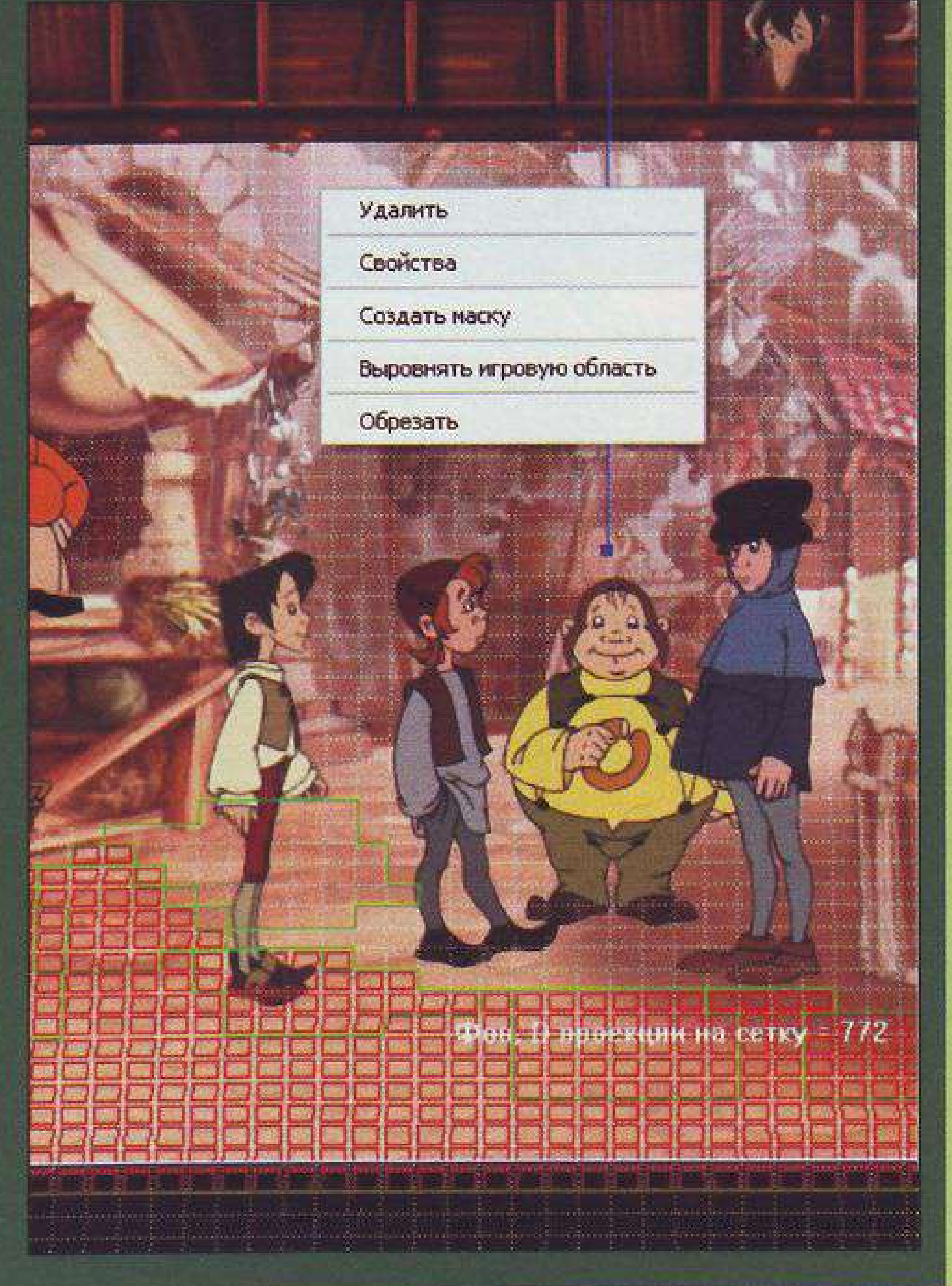
Добавим, что релиз приставочных версий состоялся 27 октября, а PC-версия, как обычно, появится значительно позже. - В.Ч.

Русские квесты на конвейер

Квестовый инструмент QD Engine от KD LAB

Калининградская компания К-Д ЛАБ представила QD Engine - технологию визуального проектирования структур данных и логики игр в жанре "квест". QD Engine представляет собой достаточно простую в управлении, не требующую специальных знаний в области программирования интегрированную систему, позволяющую одному человеку "собрать" игру, начиная с этапа подготовки материалов и проектирования логики до финальной реализации мастер-диска.

Первым испытанием технологии стала игра "Карлик Нос", сборка которой, включая сюжетное прохождение и все аркады, целиком и полностью выполнена на QD Engine без дополнительного программирования. - HWNN



Мы снова услышим истории барда

И их снова расскажет Брайан Фарго

Один из известнейших людей в игровой индустрии, бывший глава Interplay, человек, участвовавший в создании Baldur's Gate и Fallout[2], или просто Брайан Фарго, возвращается в игровую индустрию вместе со своей новой студией inXile Entertainment. Причем сделать это он решил с подобающим размахом: к выпуску готовится римейк одной из известнейших RPG - The Bard's Tale. Оригинальная игра, в создании которой участвовал Брайан, была выпущена в далеком 1985 году и пользовалась огромным успехом.

Основной упор в римейке The Bard's Tale будет делаться на интересные квесты, иронию и юмор. Также в игре будут высмеиваться различные штампы современных ролевушек. Кроме шуток будет и изведение под корень различной нечисти, беседы с NPC (причем авторы обещают, что любая фраза главного героя может поменять ход выполнения квеста, а то и всю сюжетную линию) и исследование окрестностей. Обещаны четырнадцать различных локаций, начиная с города Скара Брэ в Шотландии. В общей сложности на прохождение игры у нас должно уйти не менее тридцати часов.

Появиться новая The Bard's Tale должна не раньше будущего года на PC и консолях одновременно. - А.И.

Так это выглядело в восьмидесятых



А так должно выглядеть в следующем году





2. К сожалению, уже редкая команда разработчиков не может похвастаться тем, что у них есть сотрудники, которые делали Fallout

Глобальный и исторический

Из настольных игр - в компьютерные





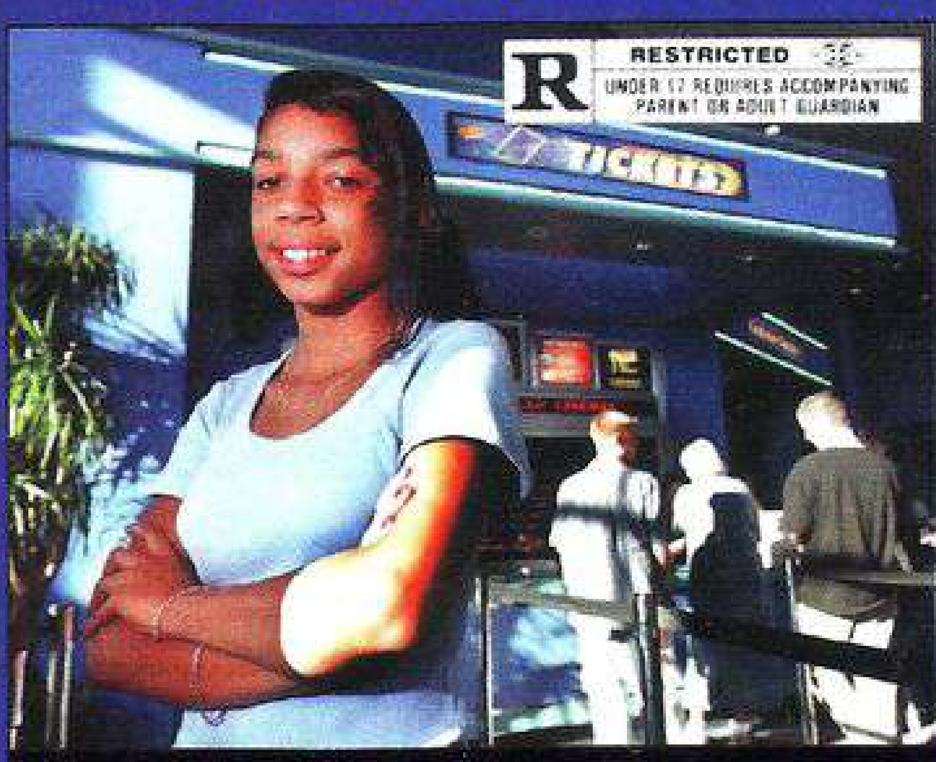
Приятную новость для любителей глобальных стратегий и варгеймов преподнесли разработчики из Matrix Games и Australian Design Group. Ими будет портирована на компьютер одна из знаменитых настольных игр - World In Flames (точнее, ее самая последняя Deluxe версия), которая за свою историю успела собрать такие награды, как Game of the Year, State of the Art, Best 20th Century Game и Game of the Decade.

В этой игре участникам, которых может быть от двух до шести, придется принять сторону одной из главных действующих сил во время Второй мировой войны и полностью принять на себя стратегическое командование.

Также разработчики обещают умных компьютерных соперников, возможность сетевой игры, игры при помощи электронной почты и массу различных настраиваемых опций. Звучит заманчиво, вот только когда все это появится - неизвестно. - А.И.

Мы несем насилие людям

Результаты скрытого исследования федеральной Торговой Комиссии



Этой девочке билет на "Терминатор 3" не продали. Считай - спасли чью-то жизнь!

В этом году исследование носило название "Таинственный покупатель", проводилось оно с целью сбора статистических данных по продажам продуктов индустрии развлечений тем, кому их продавать запрещено - детям. Для этого были привлечены подставные покупатели в возрасте 13-16 лет, которым была поставлена задача приобрести билеты в кино, фильмы на DVD, музыкальные диски и видеоигры (при этом они должны были быть одни, без сопровождения взрослых). Исследованием оказалось охвачено 899 кинотеатров и магазинов в 39 штатах США.

В результате выяснилось, что игры с рейтингом "M" (т.е., Mature, для взрослых) удавалось заполучить в 69% случаев, попасть в киношку на фильм с рейтингом R (детям до 17 лет посещать запрещено без сопровождения взрослых) удалось в 36% попыток, купить компакт с недетской музыкой - в 83%, купить R-фильмы на DVD - в 81% (примером таких фильмов могут служить "Американский пирог", "С широко закрытыми глазами", "Догма" и даже "Терминатор 3").

Любопытная статистика, демонстрирующая тот факт, что далеко не всегда родители виноваты в доступе детишек к GTA и прочим увлекательным продуктам, содержащим сцены насилия и некорректного обращения с представителями власти. И уж тем более странно на фоне такой статистики подавать в суд на разработчиков. - HWNN

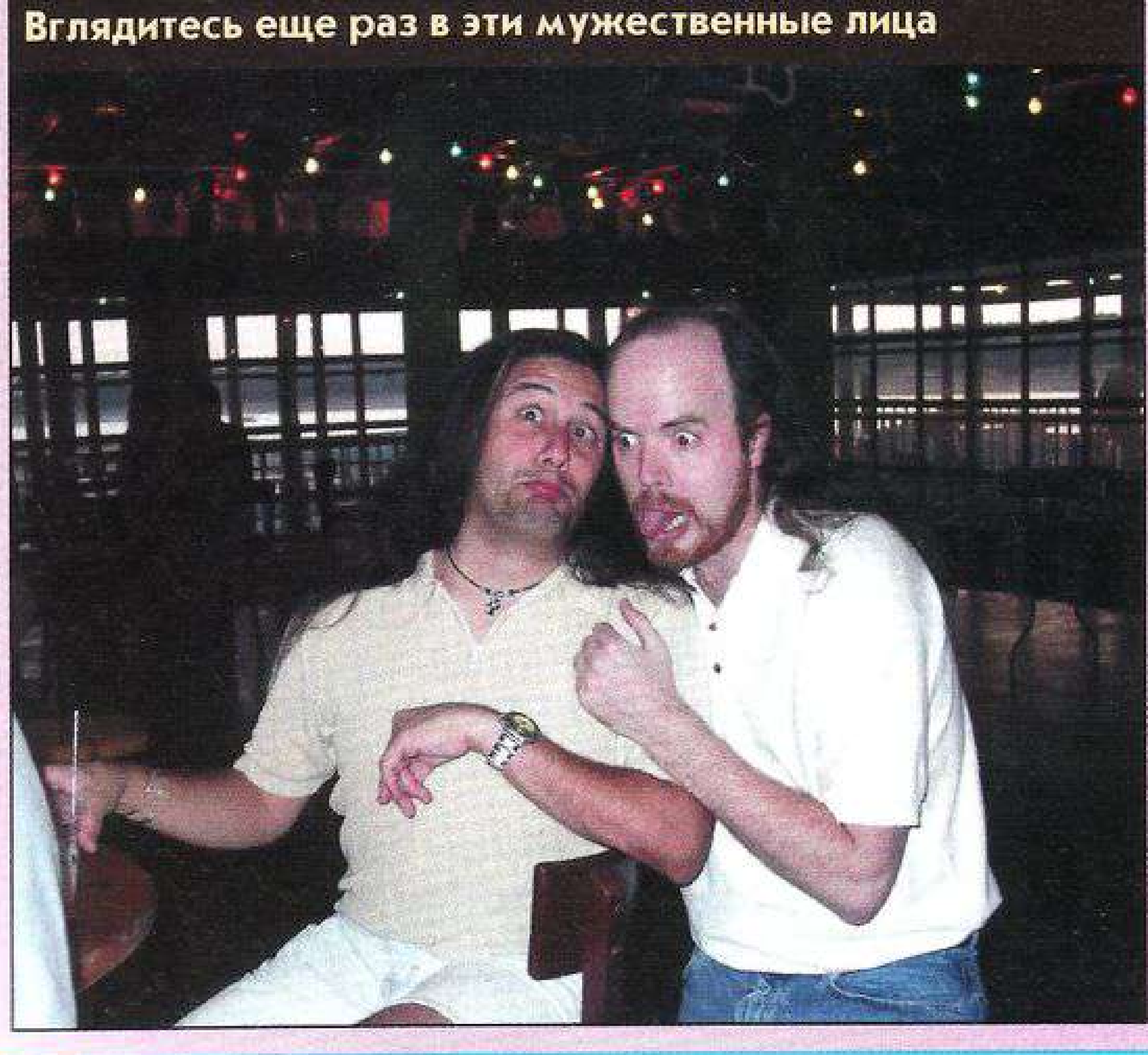
Герои вчерашних дней

Midway заполучила Джона Ромеро и Тома Холла

Том Холл и Джон Ромеро, ключевые фигуры таких компаний, как Ion Storm и Monkeystone Games, присоединились к девелоперской студии Midway в Сан Диего. Должность Холла - креативный директор сразу по нескольким проектам студии, Ромеро же предстоит возглавить команду разработчиков игры в жанре экшн, предположительно ею станет римейк аркадной Gauntlet.

Холл и Ромеро работали вместе еще над Commander Keen, Wolfenstein 3D и Doom. После основания Ion Storm, Romero сделал одну из худших игр в истории - Daikatana, а Холл выпустил недооцененную критиками ролевушку Anachronox.

В последнее время парочка предавалась творчеству в студии Monkeystone Games, разрабатывая игры для карманных компьютеров и сотовых телефонов и, кроме того, портировала Red Faction для N-Gage по заказу от THQ. - HWNN



Вглядитесь еще раз в эти мужественные лица

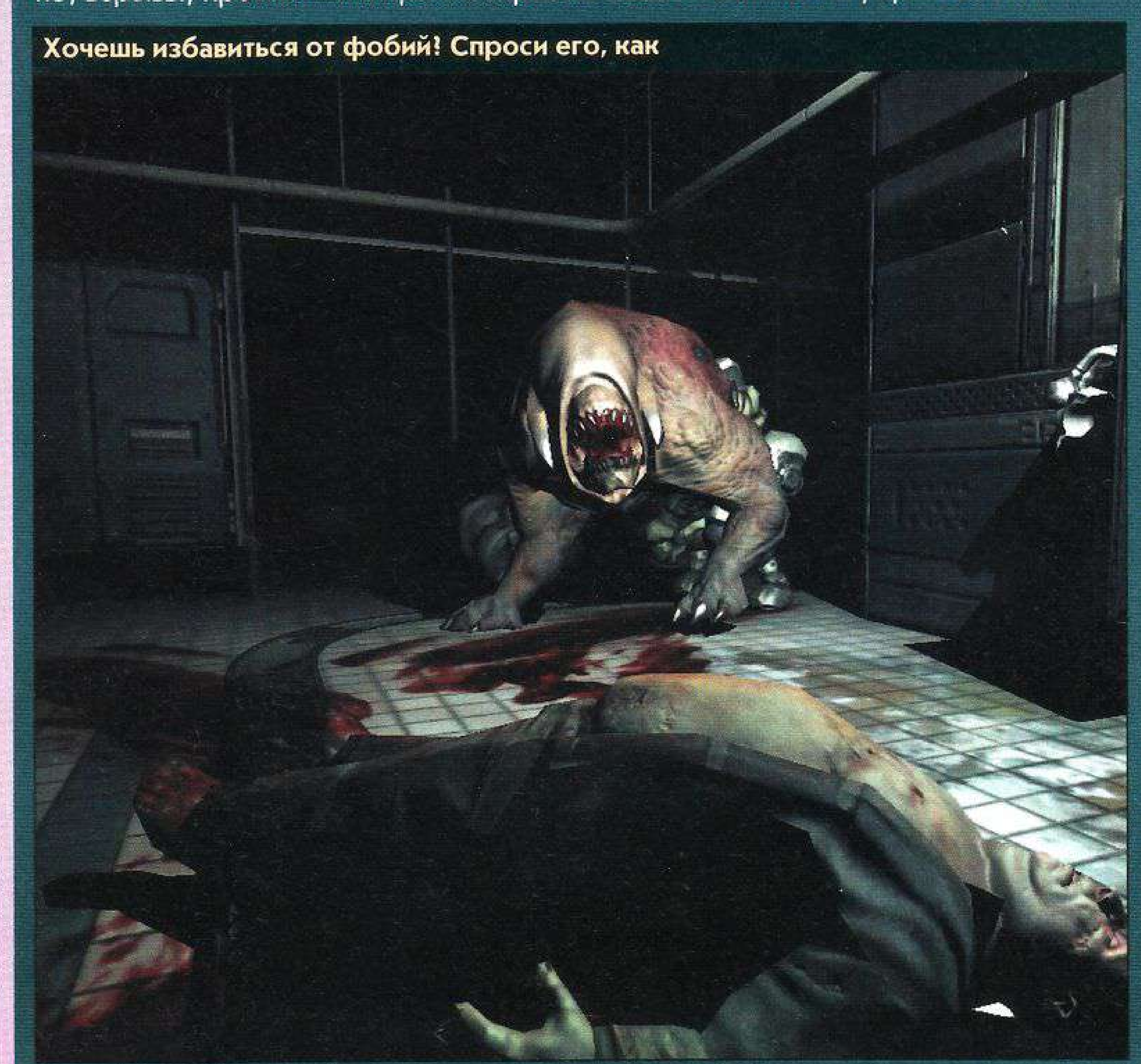
Игры

не только калечат

Но и лечат! В октябрьском номере авторитетного медицинского издания CyberPsychology and Behavior опубликована статья, в которой рассказано о применении компьютерных игр для лечения человеческих фобий. И основе метода - помещение человека в виртуальную среду, связанную с имеющимися у него страхами. Но если для разработки специальной виртуальной среды требуются достаточно большие финансовые вливания (порядка 10 тысяч долларов), то использование 50-долларовых игр значительно упрощает процесс.

Vous pourriez participer a des projets de recherche!
Cliquez ici
OU VOUS SOUFFREZ D'UNE PHOBIE?
Le Laboratoire de Cyberpsychologie de l'UQO est à la recherche d'adultes souffrant d'une phobie des hauteurs, des souris, des endroits clos ou des vols en avion.
Cliquez ici

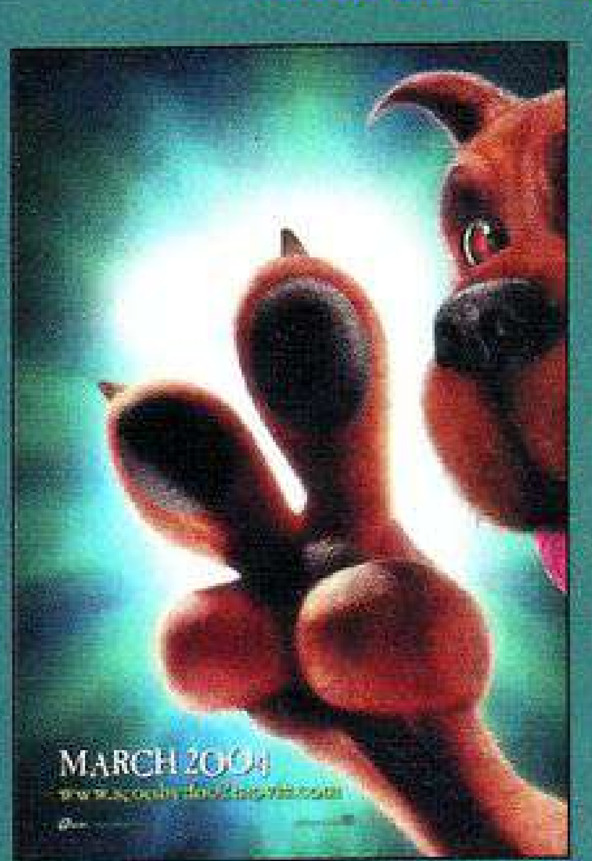
В ходе исследования было протестировано 26 участников, тринадцать из них обладали разными фобиями (боязнь пауков, закрытого пространства и т.п.). Для генерации среды с пауками был использован редактор Half-Life, а для построения уровня с ограниченным пространством - редактор Unreal Tournament. Естественно, взрывы, противники и прочие игровые особенности были убраны. - HWNN



Хочешь избавиться от фобий! Спроси его, как

Собака - друг геймера

Анонс The Scooby-Doo! Two: Monsters Unleashed



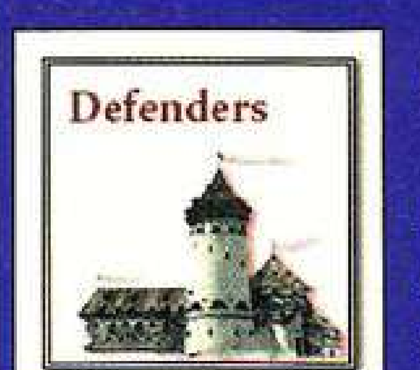
Компания THQ объявила о разработке экшн-тайтла Scooby-Doo! Two: Monsters Unleashed по мотивам телевизионного сериала и фильма киностудии Warner Bros., который должен выйти в прокат в марте следующего года. Игра разрабатывается для PC и Game Boy Advance. Игрокам предстоит помочь команде Mystery, Inc. в розыске коллекции масок монстров, которую они собрали по ходу предыдущих приключений. Дело в том, что одна из масок умудрилась превратиться в призрак птеродактиля, после чего летающая рептилия прихватила все оставшиеся раритеты и была такова. - HWNN



С большим трудом удалось убедить цензоров, что между собакой и человеком исключительно дружеские отношения

Плечом к плечу

Жизнь простого средневекового наемника



Фирма "1С" и компания Digital Fun Studio объявили о разработке игры Defenders (рабочее название).

Defenders - игра жанра 3D-action с элементами RPG, действие которой происходит в альтернативной нашему миру фэнтезийной вселенной периода раннего Средневековья. Игрокам предстоит побывать в сражающейся с викингами Англии, принять участие в начале Крестового похода, подавлять восстание в Малой Азии, идти маршем на Иерусалим и брать столицу Земли Обетованной штурмом.

Основная идея проекта состоит в создании оригинальной игры, главным персонажем которой является средневековый воин - не просто человек, вооруженный мечом и арбалетом, но солдат, находящийся в составе боевого отряда и выполняющий поставленные командованием задачи. История жанра насчитывает немало action-игр, в которых используется преимущественно холодное оружие, но практически в каждой из них основным моментом игрового процесса является динамичный контактный бой, в котором игрок остается один на один с врагом и почти никогда мы не дрались вместе с полноценными союзниками. В Defenders этот пробел будет восполнен: возможность оказаться частью войска, где присутствует координация со стороны командиров, где рядом бьются соратники, и есть откуда ждать помощи, предоставит игрокам качественно новые ощущения. "Главная цель, которую мы видим перед собой в плане организации игрового процесса - создание игры, ставящей игрока не в положение командующего битвой (таких игр было создано неимоверное количество), а на место рядового бойца" - говорит руководитель проекта Евгений Иванов.

Главный герой Defenders живет в деревне, расположенной на территории одного из небольших европейских государств. На одном из этапов своего жизненного пути он принимает решение посвятить себя воинской карьере, вступает в отряд крестоносцев и покидает родину, отправляясь в далекое, полное опасностей приключение. На пути молодого воина поджидают ожесточенные стычки и масштабные сражения, он посетит массу интересных мест и повстречает удивительных людей, увидит дальние страны и столкнется с мистическими, сказочными существами, описанными в древних мифах и легендах.

Выпуск игры Defenders запланирован на 4 квартал 2004 года.

Компания Digital Fun Studio основана в 2002 году. Ее костяк составили бывшие сотрудники студии MADia, принимавшие участие в создании игр "Шторм" и "Шторм: Солдаты Неба", изданных во многих странах мира. - HWNN

Все в суд! Приобщаемся к любимому развлечению американцев

Дело о Великом Воровстве Авто продолжается

$246 миллионов затребовал адвокат Джек Томпсон в иске, поданном 20 октября против компаний Sony Computer Entertainment America Inc., Take-Two Interactive Software, Rockstar Games и Wal-Mart. Компании обвиняются в том, что они разработали, продвинули на рынок и продали игру Grand Theft Auto III. Пропустившим предыдущий номер журнала напомним, что потом в нее поиграло два двоюродных братца, Уильям и Джошуа Букнеры, которые решили попробовать в реале те фишки, которые им так понравились в виртуале. Недоумки взяли винтовку .22 калибра и начали стрелять по машинам. В результате - один человек погиб, второй был ранен. На вопрос "Зачем?", братцы только и нашлись, что ответить: "А типа круто, как в игре GTA3".

Адвокаты, защищающие интересы родственников жертв, заявили, что "игра обучает и призывает игроков стрелять по машинам и людям". Томпсон также утверждает, что он послал письма Sony и Wal-Mart с требованием прекратить продажу игры еще до того, как произошла трагедия. Поэтому сейчас он считает, что упомянутые компании знали, на что шли, но предпочли "игнорировать опасность". Кстати, игра попала к Букнерам за год до стрельбы.

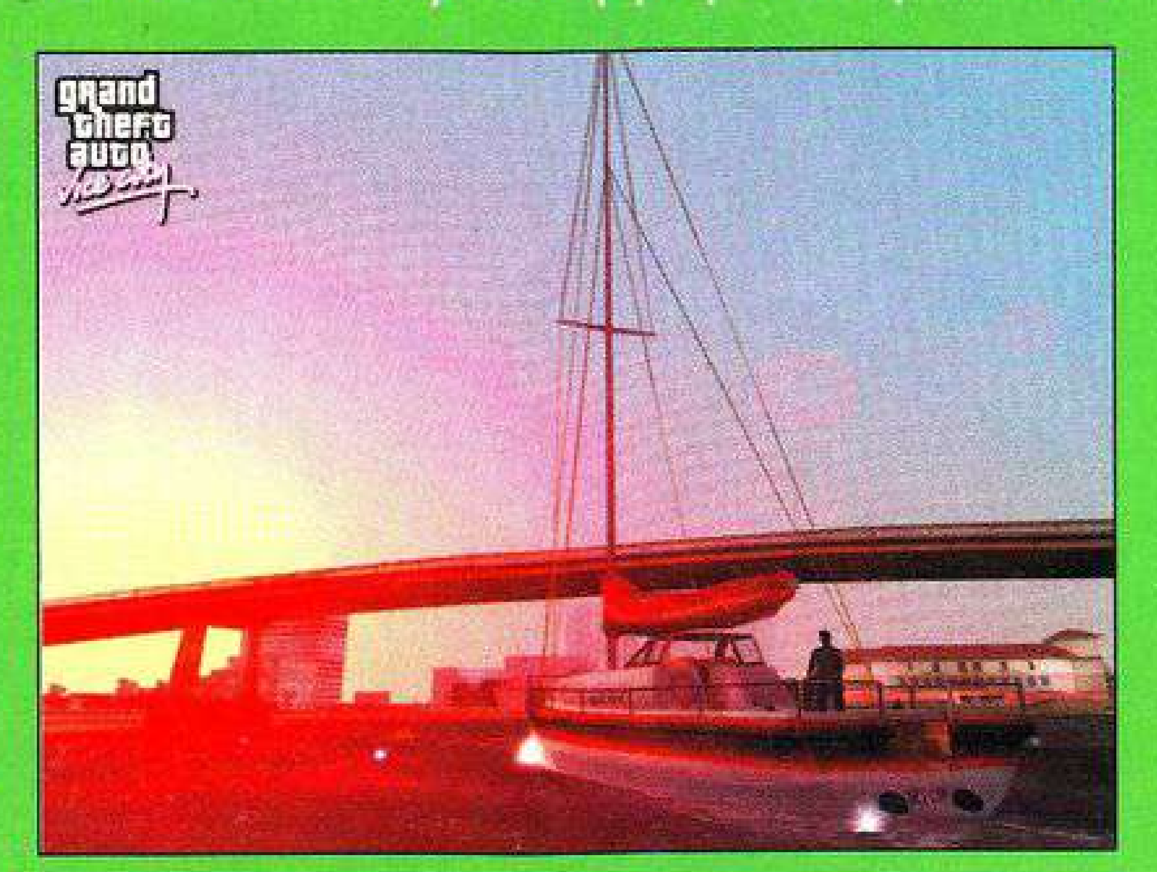
grand theft auto vice city

Даг Ловенстайн, президент Ассоциации производителей развлекательного программного обеспечения (Industry Entertainment Software Association) признал случившееся "невыносимой трагедией", но в то же время заметил, что "будет неправильно перекладывать вину за действия подростков на игру, в которую играют миллионы. Ведь не доказано, что игры, содержащие насилие, ведут к поступкам, содержащим насилие. В то время, как свалить вину на игру проще простого, ответственность должна лежать на тех, кто совершил преступление".

Адвокат Томпсон выдвигал аналогичные иски в прошлом. Например, суд отказался удовлетворить его иск на $33 миллиона, направленный против разработчиков видеоигры, поданный в связи со стрельбой в одной из школ штата Кентукки. Тогда стрелял также 14-летний пацан. Суд посчитал, что между "стрельбой по персонажам на экране телевизора и стрельбой в классной аудитории - слишком большая разница". - HWNN

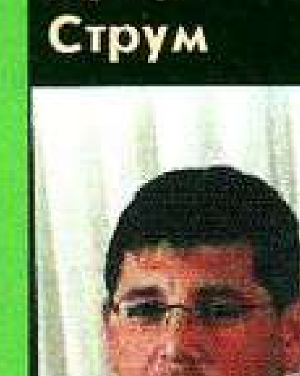
Разве такой герой научит плохому?

Darn it all to heck. Someone spilled grape drink all over the highway.



Израиль признал Microsoft монополистом

Министерство Промышленности и Торговли Израиля наложило запрет на все правительственные договора с компанией Microsoft, причем этот запрет будет действовать и в течение всего 2004 года. Этот шаг означает, что в то время как Microsoft релизит апгрейд офисного пакета Office 2003, израильтяне собираются его полностью проигнорировать на правительственном уровне. Более того, в качестве альтернативы продукции Microsoft рассматривается бесплатный OpenOffice. Причиной запрета стал вердикт директора израильской антимонопольной комиссии Дрора Струма, в котором Microsoft признана монополистом. - HWNN



Дрор Струм

Теперь рядом с вашим монитором

Пластиковый Мастер Чиф

Компания JoyRide Studios, занимающаяся созданием игрушек, взялась за воплощение в пластике фигурок из игры Halo от Bungie и Microsoft.

Уже в ноябре появятся восьмидюймовые модели Master Chief (в сингловом зеленом и красном мультиплеерном исполнениях), Elite Covenant Trooper и Ghost - разведывательная машина расы пришельцев Covenant. Причем Master Chief будет поставляться в комплекте с тремя видами оружия: штурмовой винтовкой, ракетной пусковой установкой и дробовиком.

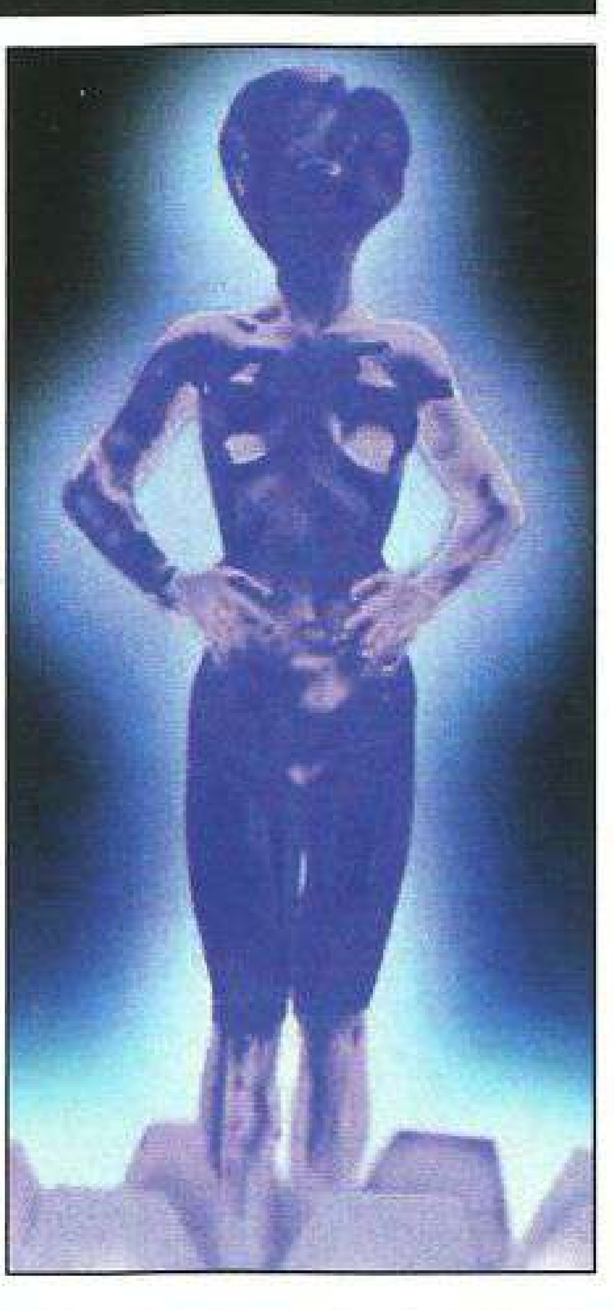
Для любителей составлять батальные сцены будет выпущено несколько наборов по две или пять трехдюймовых фигурок, состоящих из различных комбинаций Master Chief'ов, космических пехотинцев и солдат Covenant.

Заказать модельки можно уже сейчас на сайте www.joyridestudios.com. - А.И.



Ха, да я на таком настоящем катался!





В ЦРУ будут играть

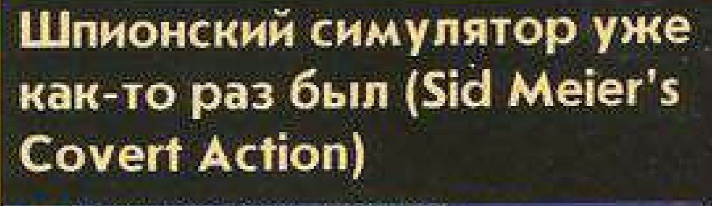
Конечно же, в шпионов

ЦРУ (Central Intelligence Agency, CIA) США теперь будет тренировать своих аналитиков за компьютерной игрой. Об этом стало известно после того, как контртеррористический центр (CTC) этой организации начал разработку этой программы совместно с калифорнийским Institute for Creative Technologies.



По заявлениям представителей ЦРУ, в игре агент сможет играть роль лидера террористической ячейки, рядового террориста, исполнителя. Это, по мнению руководства ЦРУ, позволит лучше предугадывать действия оппонентов. В то же время агенты могут играть и за самих себя, анализируя действия своих оппонентов-террористов, разгадывая их намерения и планируя операции по нейтрализации. В ЦРУ предпочитают избегать слова "игра", называя свое детище computer-based training. Как бы то ни было, все работы строго засекречены и простые граждане вряд ли когда-нибудь узнают, что же там создадут. Равно, как и во сколько миллионов долларов обойдется эта затея налогоплательщикам США.

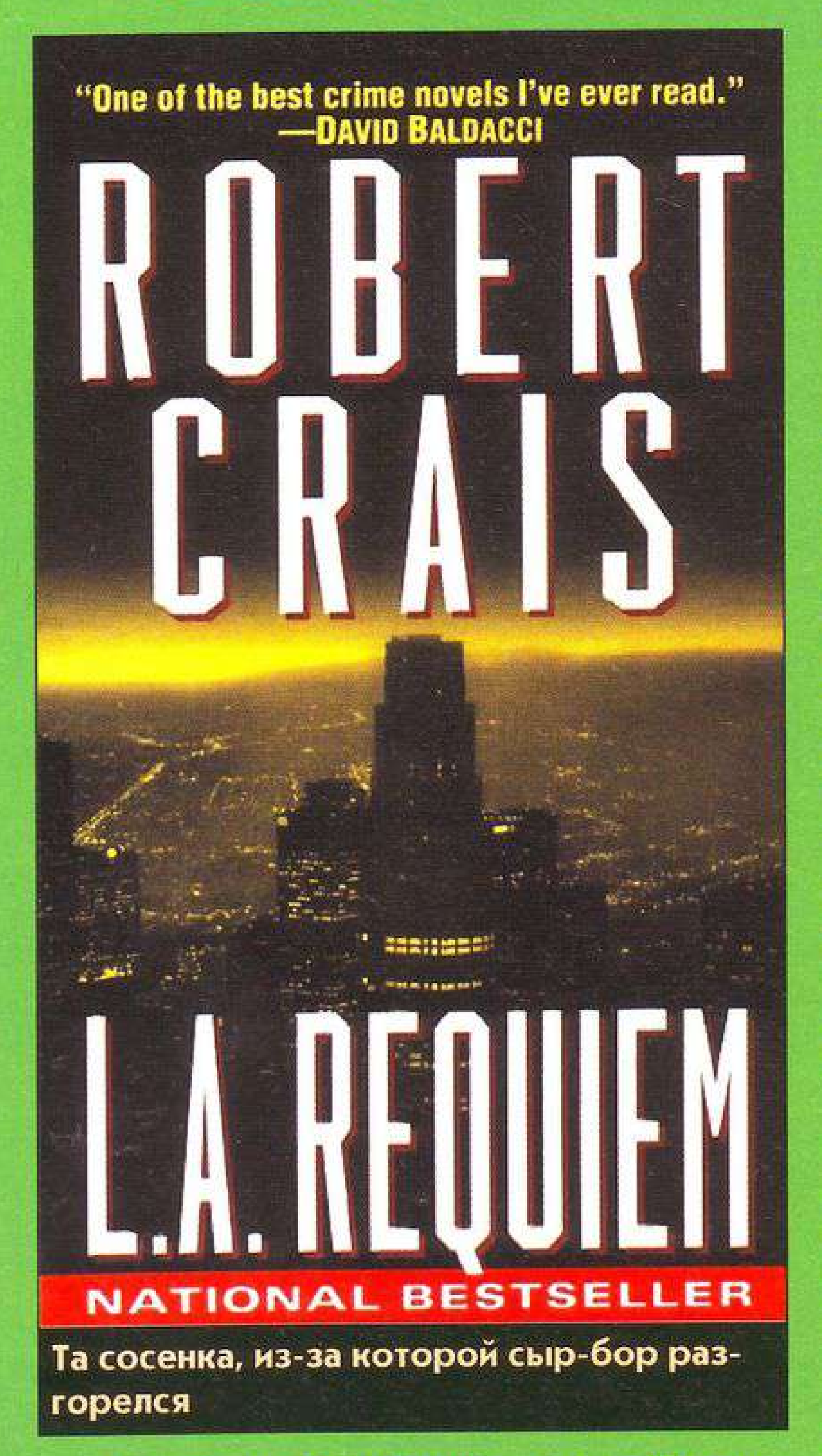
Несмотря на такую радужную картину, у проекта уже нашлось немало высокопоставленных противников, как среди военных, так и среди политиков. По их мнению, вся эта затея по-настоящему абсурдна, так как агенты ЦРУ никогда не смогут орудовать как настоящие террористы, а всего-навсего будут совершать стандартные действия, которым их обучили. - А.И.



Шпионский симулятор уже как-то раз был (Sid Meier's Covert Action)



Activision обвиняется в воровстве идей



Та сосенка, из-за которой сыр-бор разгорелся

Компания Activision Inc. - второй по величине издатель компьютерных игр в США. У больших контор иногда возникают большие проблемы. Широко разрекламированная в качестве GTA-киллера приставочная игрушка True Crime: Streets of L.A., похоже, так и не появится на предрождественских прилавках. Потому как нелегально копирует идеи книг Роберта Крейса (Robert Crais).

Речь идет о бестселлерах L.A. Requiem и The Last Detective, главным героем которых выступает бывший полицейский офицер Элвис Кол. Теперь автор требует не допустить релиза игры, а также уничтожить все неправедные материалы. Ну и выплатить пострадавшему пока неоговоренную, но наверняка круглую сумму.

Если Activision не удастся уладить все по-хорошему, компании грозят весьма серьезные финансовые убытки. На один лишь саундтрек были угроханы огромные деньги. Как-никак было записано свыше 50 хип-хоповых и рэповых композиций. Двойной диск с саундтреком должен был выйти отдельно и распространяться под лейблом Universal. - HWNN

Microsoft? И снова здравствуйте...

На этот раз иск подан в солнечной Калифорнии, в Верховный суд Лос-Анджелеса. В его основе - утверждение о том, что доминирующее на рынке программное обеспечение от Microsoft уязвимо для вирусов, способных вызывать массированные, каскадные отказы в глобальных сетях. Также в иске утверждается, что предупреждения Microsoft, связанные с безопасностью, слишком сложны для того, чтобы быть понятными большинству пользователей. В то же время они служат подсказками для оперативно перестраивающихся хакеров, которым они облегчают задачу по поиску "дыр" в операционной системе.

Компания Microsoft обвиняется в недобросовестной конкуренции и нарушении двух калифорнийских законов, связанных с правами потребителей, один из которых - по защите частной информации в компьютерных базах данных.

Многие моменты обвинения перекликаются с сентябрьским докладом группы экспертов по компьютерной безопасности, которые пришли к выводу, что всемирное распространение программ Microsoft представляет угрозу национальной безопасности (американской, естественно). Упомянутый доклад был представлен Ассоциации представителей компьютерной и коммуникационной промышленности (Computer and Communications Industry Association), соперничающей с Microsoft промышленной группе. Одно из его утверждений: чрезмерная сложность программного обеспечения Microsoft делает его особенно уязвимым.

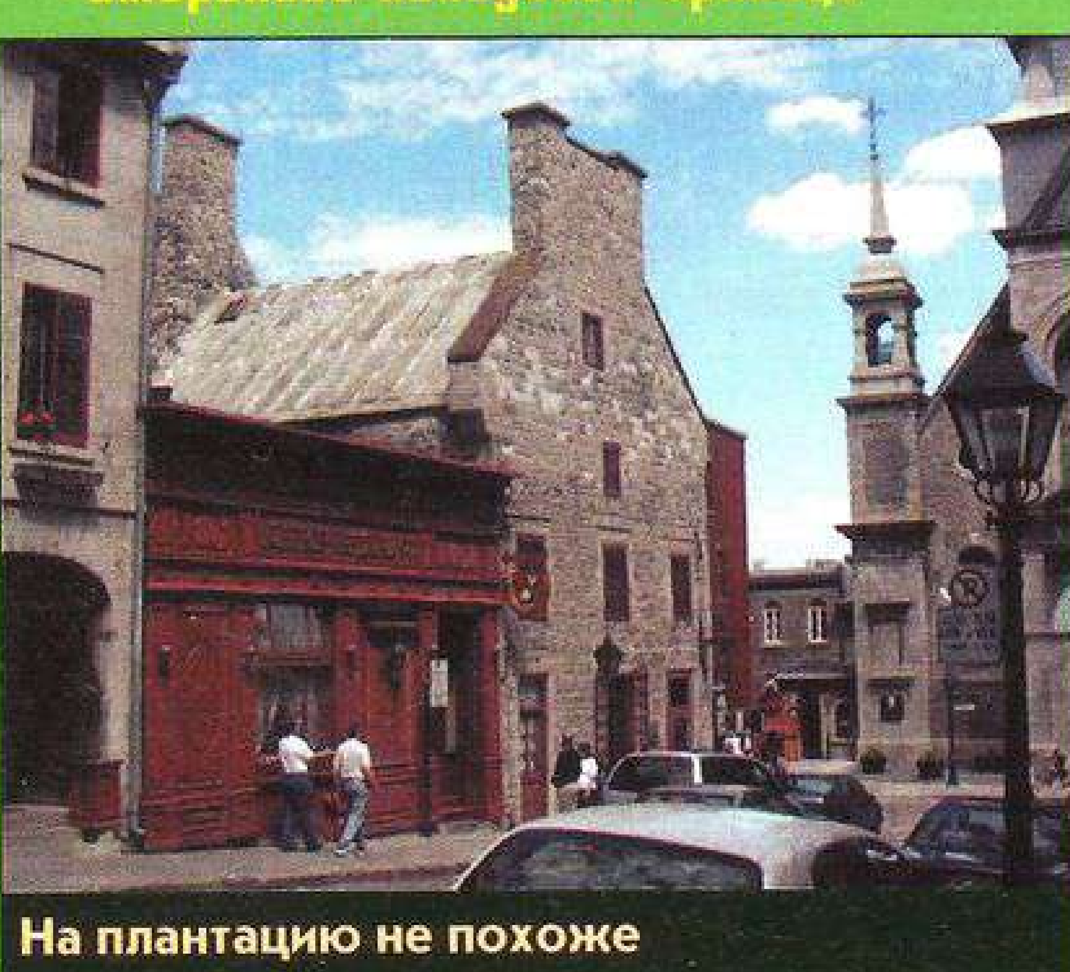
В настоящее время доля Microsoft на рынке ОС составляет 90 процентов.

Лос-анжелесский иск был подан на волне, поднятой двумя глобальными вирусами, использовавших "дыры" в программах Microsoft. Первый из них, Slammer, атаковал сервера с установленным программным обеспечением от Microsoft для поддержки баз данных. В результате произошло всемирное торможение интернет-трафика, а в США вырубились системы бронирования авиабилетов и банкоматы.

Второй червь, Blaster, заразил сотни тысяч персоналок, уничтожая данные на жестких дисках и выполняя другие разрушительные действия.

С 2002 года Microsoft считает вопросы безопасности наиболее приоритетными. - HWNN

Столкновения на американо-канадской границе


На плантацию не похоже

В суд Монреаля был подан иск от компании Ubi Soft. Канадский издатель недоволен своими бывшими работниками, перешедшими недавно в Electronic Arts. Поводом для иска послужил стандартный пункт в контрактах Ubi Soft, согласно которому ушедший из компании сотрудник не имеет права в течение года устраиваться на работу в игровой индустрии на территории Северной Америки.

За семь лет существования подобной практики в Ubi Soft ни разу не вспоминали об этом условии, а вспомнили лишь тогда, когда пятеро художников, участвовавших в создании Splinter Cell, получили места в штате недавно открывшегося монреальского отделения EA.

Руководство Ubi Soft воздерживалось от комментариев, ссылаясь на то, что дело уже рассматривается судом, однако все канадские СМИ единодушны в том, что данный процесс - первый звонок, возвещающий о начале борьбы канадского издательства с "северной экспансией" Electronic Arts.

Пролетая над Ла-Маншем

Следующая игра 1C:Maddox Games



Забавно узнавать об играх отечественных разработчиках из пресс-релизов зарубежных издателей. Так компания Ubi Soft, а не "1С", объявила о том, что прославленные российские разработчики из 1C:Maddox Games сейчас вовсю трудятся над новым авиасимулятором на тему Второй мировой войны. Носит он достаточно распространенное среди симов имя The Battle of Britain и будет целиком посвящен одноименному противостоянию ВВС нацистской Германии и Англии в воздухе над проливом Ла-Манш, развернувшемся в 1940-м году. Разработчики обещают еще больший уровень исторического реализма, чем в "Ил-2: Штурмовик", новый движок, динамическую кампанию и крайне реалистичные погодные эффекты.

По нашим данным следующую порцию информации об игре мы получим не раньше весны. Выход The Battle of Britain запланирован на 2005 год, так что времени на обнародование русскоязычного названия, под которым появится игра в России, СНГ и странах Балтии, у "1С" предостаточно. - А.И.

Нормальные самолеты закончились, уфолеты тоже на исходе и вообще скриншоты, которые западная пресса выдает за The Battle of Britain, на самом деле не оттуда





Посчитали!

Electronic Arts проиндексировали

Ведущего игрового паблишера, компанию Electronic Arts в очередной раз приметили. На этот раз EA удостоилась чести оказаться среди пятидесяти самых технологичных компаний (наряду с Sun, Microsoft и Cisco) в индексе e-50 журнала Fortune, который играет роль своеобразного бенчмарка для определения степени благополучия интернет-экономики.

EA - первая игровая компания, попавшая в этот индекс, который Fortune описывает как "пять десятков компаний, наилучшим образом представляющих интернет-экономику". В общем, это технологический аналог престижного индекса Fortune 500.

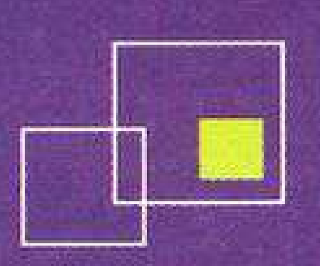
EA заменит в списке выбывшую компанию Overture Services Inc. Не исключено, что скоро к ней присоединятся другие игровые паблишеры. - HWNN

Ален Таскан, шеф монреальского отделения EA, в свою очередь довольно жестко отозвался о действиях своих коллег-конкурентов из Ubi Soft. "Эта юридическая лазейка разрушает карьеры людей, они поставлены перед выбором: уезжать из страны или работать официантами... Похоже, в Ubi Sof думают о Монреале как о частной плантации и готовы преследовать всех беглецов". Конец цитаты.

Поначалу считалось, что дело не разрешится до декабря, но уже через считанные дни канадский суд удовлетворил иск Ubi Soft против "беглецов", признав за ними нарушение пункта трудового договора. Представители EA тут же подали встречный иск, в котором ставится под сомнение правомочность подобных строгих ограничений. Следующее заседание суда состоится в конце этого или начале следующего года. Все это время злополучная пятерка не сможет посещать офисы EA Montreal, но будет получать деньги от Electronic Arts. А ведь еще совсем недавно боссы Ubi Soft сердечно поздравляли EA с открытием нового отделения. - А.Р., А.И.

Спарринг-партнеры (Vivendi бьет наотмашь, Interplay контратакует)

Компания Vivendi Universal Games подала судебный иск в Верховный суд США, в котором она обвиняет компанию Interplay в нарушении дистрибуторского договора.



Vivendi утверждает, что Interplay пытается аннулировать существующую договоренность, утверждая, в свою очередь, что VU Games задерживает платежи и неправомерно изъяла денежные средства из резервного фонда. Interplay послала два письма VU Games, датированных шестым и седьмым августа, в которых были предъявлены претензии к Vivendi в связи с нарушением упомянутой дистрибуторской договоренности. VU Games ответила взаимностью, не признав правомерность претензий. Тогда Interplay послала третье письмо от шестнадцатого августа, в котором сделала попытку разорвать договор.



Теперь VU Games требует в судебном порядке четкого определения обязанностей заинтересованных сторон в соответствии с той самой дистрибуторской договоренностью, а также определения нанесенного ущерба и размера компенсации. Более того, она выдвигает требование о наложении запрета на заключение Interplay дистрибуторских договоренностей с другими компаниями.

В свою очередь босс Interplay Эрве Каен (Herve Caen) утверждает, что его компания решилась на такой шаг после того, как Vivendi не выплатила причитающиеся Interplay деньги за недавний релиз Lionheart. В настоящее время Interplay сама собирается подать встречный иск, в котором потребует от издателя выплаты соответствующих средств.

Interplay в значительной мере зависит от издателей, распространяющих сделанные ею игры на территориях, где ей самой делать это неудобно. В настоящее время ей приходится пересматривать свою дистрибуторскую политику. - HWNN

Граждане, будьте бдительны!

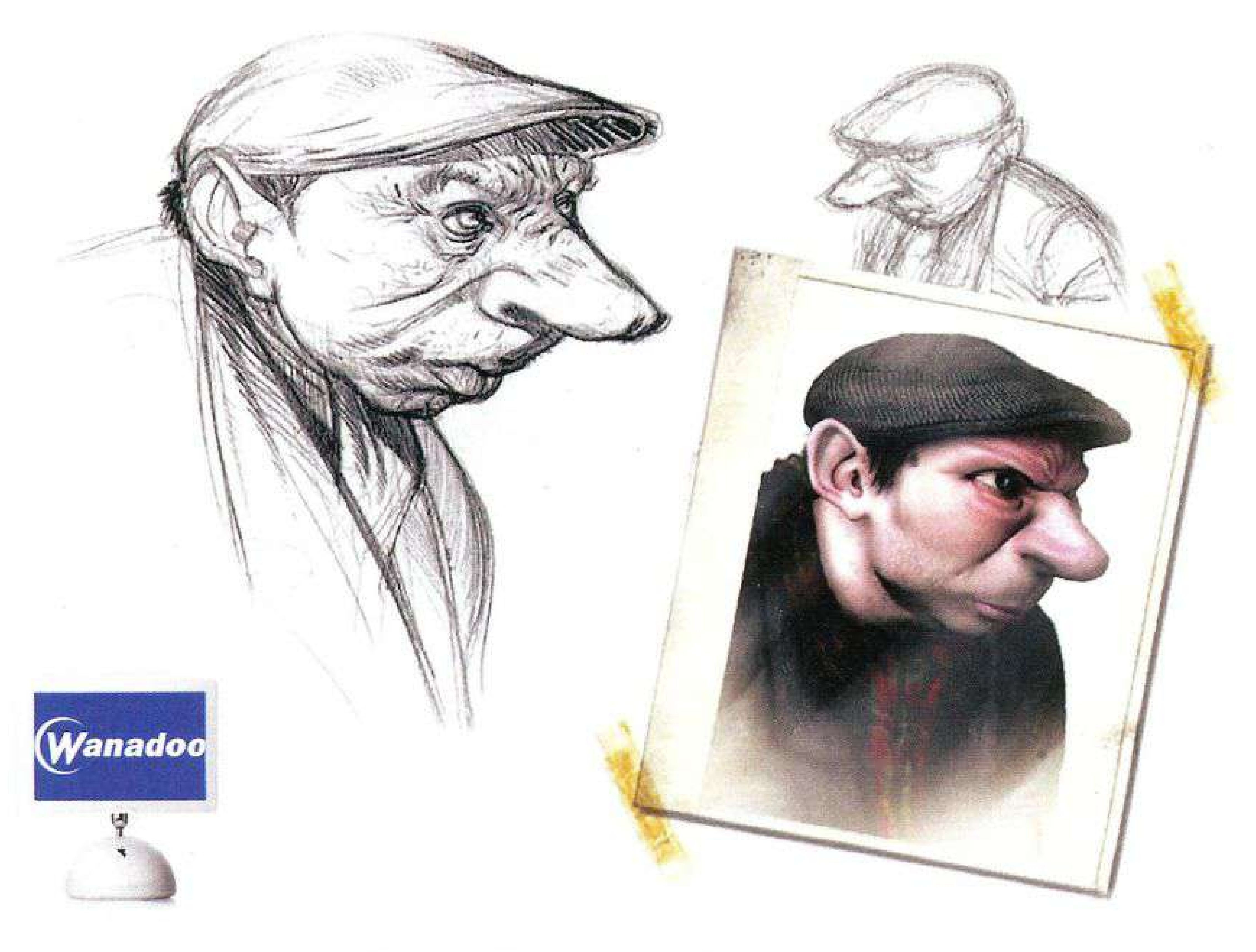
Ликбез для родителей геймеров

Компания Entertainment and Software Ratings Board (ESRB), ведающая вопросами цензуры и возрастных ограничений в компьютерных играх, решила провести новую акцию.

Прибегнуть к ней вынудили случаи, когда подростки, которые по возрасту не могут играть в ту или иную игру, обыгрывались в нее до чертиков и шли "чудить" на улицы родного городка или ближайшее шоссе. Иногда это печально заканчивалось не только для самих игроков, но и для окружающих. Когда же начинали разбираться, откуда брались игры, то оказывалось, что их приобретали добрые родители для своих чад.

Вот в ESRB и решили, что новая акция "OK to Play" должна быть направлена именно на родителей. Целевой аудиторией станут женщины в возрасте от тридцати до сорока девяти лет. Цель акции весьма проста - увеличить бдительность родителей в канун Рождественских каникул. Для этого в магазинах-участниках акции будут развешены огромные плакаты, где будут наглядно расписаны все условные обозначения и возрастные категории, которые встречаются в наклейках ESRB. - А.И.





Microids растет

Вместо того чтобы умереть

Команда канадских разработчиков Microids, широко известная играющей публике за счет своих двух хитов Syberia и Warrior Kings, еще недавно находившаяся на грани банкротства, выправила свои дела и приобрела Wanadoo Edition, игровое подразделение европейского интернет-провайдера и совладельца France Telecom - Wanadoo.

Wanadoo с этой сделки заполучила двенадцать процентов акций Microids, а канадцы - возможность самостоятельно выпускать свои игры в Европе. Правда, пока еще не ясно, какие игры будут изданы Wanadoo Edition, ровно как и то, чем вообще займется эта компания в ближайшем будущем.

В то же время в Wanadoo заявили, что эта сделка не означает полного ухода компании с рынка игр для PC и приставок, просто теперь все силы будут сосредоточены на онлайновых проектах. - А.И.

PC Only and Forever, или Знай своего врага в лицо

Новое сердце PlayStation 2

В этом месяце компания Sony начала производство нового центрального процессора для PlayStation 2. В нем будет использоваться новая 0,09 мкм технология, который позволит объединить два старых 0,18 мкм процессора приставки (Emotion Engine и Graphics Synthesizer) в один чип. Переход на новый уровень производства позволит Sony снизить себестоимость ядра и получать больше прибыли с каждой проданной консоли (или же снизить ее цену). Кроме того, новый чип потребляет меньше энергии, а потому меньше греется. Официально объявлено, что новый процессор будет в PSX и возможно в последующих модификациях самой PlayStation 2. - А.И.

Два больших серебристых чипа - это Emotion Engine и Graphics Synthesizer

Для совсем ленивых



Именно для таких людей, которым лень лишний раз сделать пару движений, японская фирма-производитель игровой периферии GameTech анонсировала устройство Game Selector S. Данный девайс позволит подключать к GameBoy Advance SP до трех картриджей одновременно, позволяя легким нажатием кнопки выбирать нужный в данный момент. Как сообщает компания, подобное устройство будет совместимо лишь с SP-версией консоли. Цена на Game Selector S, который должен появиться в продаже с декабря, ожидается в размере около 12$. - А.И.

Игры Atari на мобильных телефонах

Известный издатель Atari подписал контракт с Mobile Digital Media (MDM), лидирующим производителем игр для мобильных телефонов и карманных компьютеров. По этому договору MDM переиздаст двадцать старых хитов Atari, среди которых значатся Adventure, Asteroids, Breakout, Centipede и Missile Command для Palm OS, Pocket PC и телефонов Nokia 60-серии.

К этому моменту MDM уже успела заключить подобный контракт с японским издателем Sega, так что работы над новыми версиями Sonic the Hedgehog, Shinobi, Super Columns и Shining Force уже идут полным ходом.

С учетом того, что у данной фирмы есть еще и лицензия на изготовление SimCity для карманных компьютеров, то вскоре можно будет вспомнить детство, стоя где-нибудь в очереди или в транспорте. - А.И.

Call of Duty и True Crime на мобильных телефонах

Несмотря на недавний иск Роберта Крейса (Robert Crais) против Activision и ее готовящейся игры True Crime: The Streets of L.A., гигант игровой индустрии, похоже,



не видит причин для волнений. Было объявлено о том, что совместно с Mforma Group будет разрабатываться специальная версия True Crime для мобильных телефонов. Также стало известно о том, что эти две компании собираются издать "мобильную" версию шутера Call of Duty.

Когда обе эти игры увидят свет не оглашено, но сначала релиз состоится на территории Северной Америки и, если все пройдет гладко, то и в Европе. - А.И.

Китайский консольный эксклюзив

Компания Nintendo объявила о выпуске новой консоли iQue Player - специально для Китая. Вынудило Nintendo пойти на этот шаг пиратство, которое в Китае процветает еще пышнее, чем в России. Поэтому сама консоль стоит около шестидесяти долларов, а каждая игра к ней - всего шесть долларов. Продаются игры весьма своеобразно - их закачивают на встроенную 64Mb flash-карту прямо в магазине.

По поводу этой новой консоли президент Nintendo Сатору Ивата высказался так: "Для покупателей в развитых странах Европы, Америке и Японии мы предлагаем продвинутые системы. Но для



Гэндальф белый

Знак ОТК на груди у него...

Ну, на самом деле, не ОТК, а THX. Одна из старейших компаний, занимающихся разработкой стандартов и выдачей сертификатов в области сведения видео- и аудиосигналов, основанная еще в 1983 году Джорджем Лукасом, THX Ltd начинает использовать свои стандарты (и раздавать сертификаты) в индустрии видеоигр. Первыми тайтлами, которым предстоит получить на коробку лейбл "THX Certified" станут кроссплатформенная LotR: The Return of the King и приставочная MoHAA: The Rising Sun от Electronic Arts.

Вице-президент THX Джозеф Фогель и шеф калифорнийской студии EA Дэвид ДеМартини, комментируя начало сотрудничества, сошлись на том, что графика и звук - важнейшие элементы современных игр, а двадцатилетний опыт THX - как раз то, что нужно для поднятия и того, и другого на качественно новый уровень. - А.Р.



того, чтобы добиться массового распространения нашей продукции в Китае, особенно среди бедного населения центрального региона страны, мы решили выпустить дешевую консоль".

iQue Player способен запускать игры, разработанные еще для SNES и Nintendo 64, ни о каких новых разработках специально для этой приставки пока не слышно. - А.И.

Беспроводная сеть для Game Boy Advance



Компания Motorola сообщила о соглашении с Nintendo на поставку чипсетов, которые будут использованы в специальном адаптере Wireless Accessory для карманных консолей Game Boy Advance и Game Boy Advance SP. Этот аксессуар позволит соединять до пяти устройств в единую беспроводную сеть.

Чипсет содержит 32-битный процессор, выполненный по архитектуре RISC, позволяющий передавать информацию на радиочастоте 2,4 GHz по протоколу TDMA (Time Division Multiple Access).

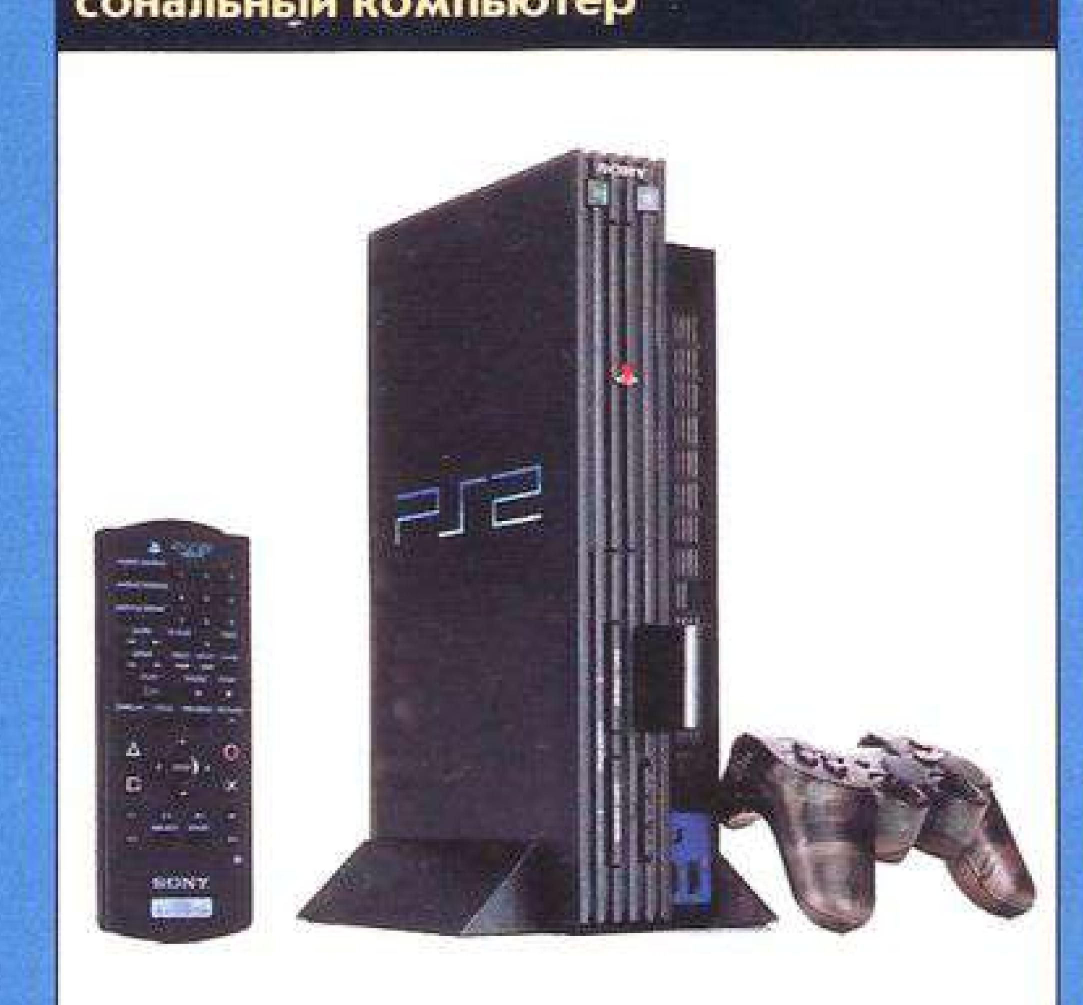
Выход этого адаптера в Японии произойдет в первой половине 2004 года одновременно с релизом двух новых игр - Pokemon FireRed и Pokemon LeafGreen. - А.И.

Неприставка

Согласно недавнему решению европейского суда первой инстанции Sony PlayStation 2 полагается считать персональным компьютером. Судья отменил решение комиссии Евросоюза о признании этого девайса игровой приставкой, указав на то, что классифицировать электронные устройства следует, исходя из их архитектуры и составных частей, а не прямого назначения.

Стоит отметить, что перед нами не просто юридический казус, а потенциальный способ для Sony как следует на этом заработать. Дело, видите ли, в том, что компьютеры в Европе облагаются меньшими пошлинами, чем игрушки (к которым относят и приставки). Как минимум, Sony существенно сократит расходы на импорт продукции в Европу. Как максимум - еще и отсудит обратно несколько миллионов долларов, уже уплаченных в качестве таможенных сборов. Соответствующий иск уже составляется европейским представительством компании. - А.Р.

Перед вами самый что ни на есть персональный компьютер

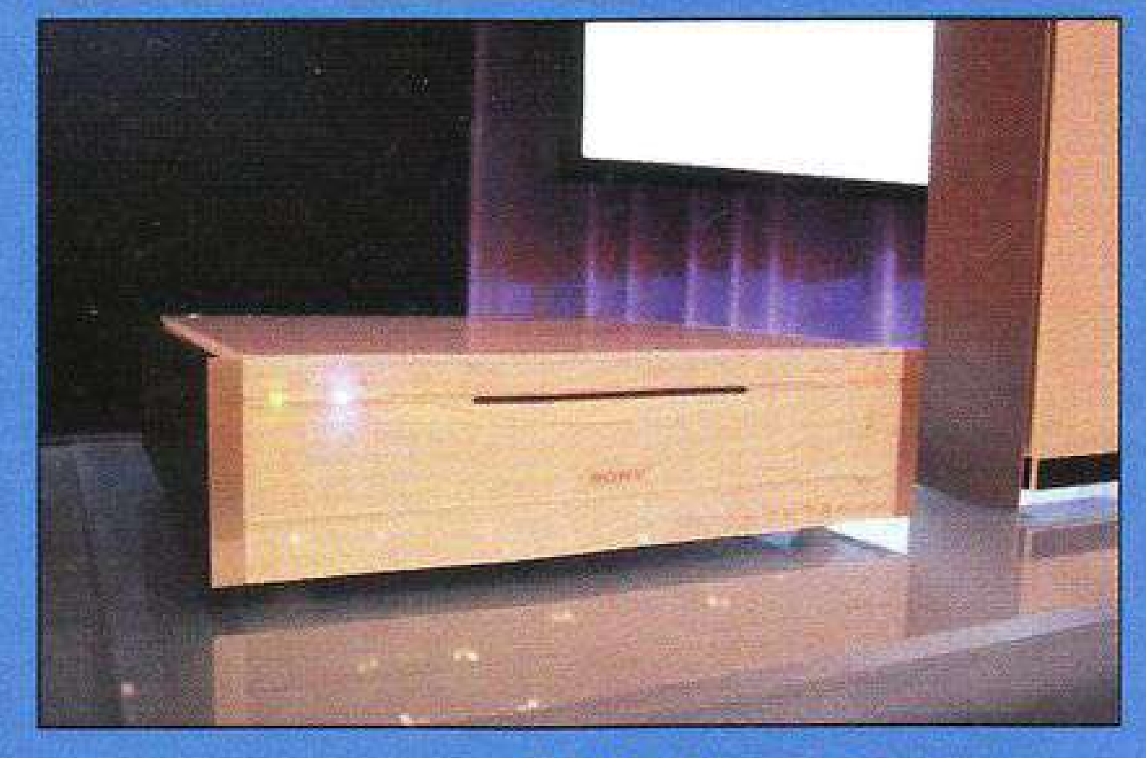


PSX - приставка не для геймеров

На прошедшей в Японии выставке CEATEC компания Sony продемонстрировала собравшейся публике свое новое творение - приставку PSX.

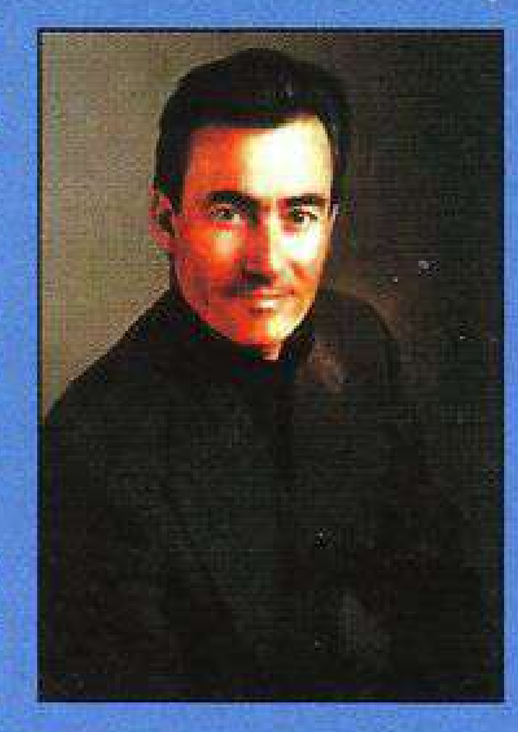
Вот только выяснилось, что это совсем не приставка, а настоящий развлекательный центр. В одном корпусе содержится спутниковый TV-тюнер, жесткий диск для записи передач и игр, а также улучшенная версия PS2, которая без всякого труда может проигрывать музыку на обычных аудио CD, так и в формате mp3. Кроме этого с ее помощью можно смотреть DVD. Вот такой получился универсальный агрегат, совмещающий в себе функции нескольких приборов бытовой электроники.

Правда, за все хорошее в этом мире нужно платить. Вот и стоимость PSX с жестким диском на 160 Гб составляет впечатляющую сумму в $719. Ну, а более продвинутая версия с HDD 250 Гб обойдется в астрономическую сумму $900. В продажу на территории США и Европы новый гаджет поступит в начале 2004 года. - А.И.



Шоколадный заяц Хокинс

Один из создателей успешнейшей Electronic Arts и босс недавно обанкротившейся 3DO намерен заняться бизнесом в сфере игр для мобильных устройств. Для этого он создал новую компанию под названием Digital Chocolate ("Цифровой шоколад"). "Я нахожусь в процессе создания компании и рассчитываю на интересные предложения по стратегическому сотрудничеству, - заявил Хокинс. - Мне представляется, что беспроводные устройства являются самой привлекательной компьютерной платформой в истории. Это новое направление, для которого еще предстоит изобрести совершенно убойные приложения". - HWNN



Продано!

Через полгода они сольются в экстазе

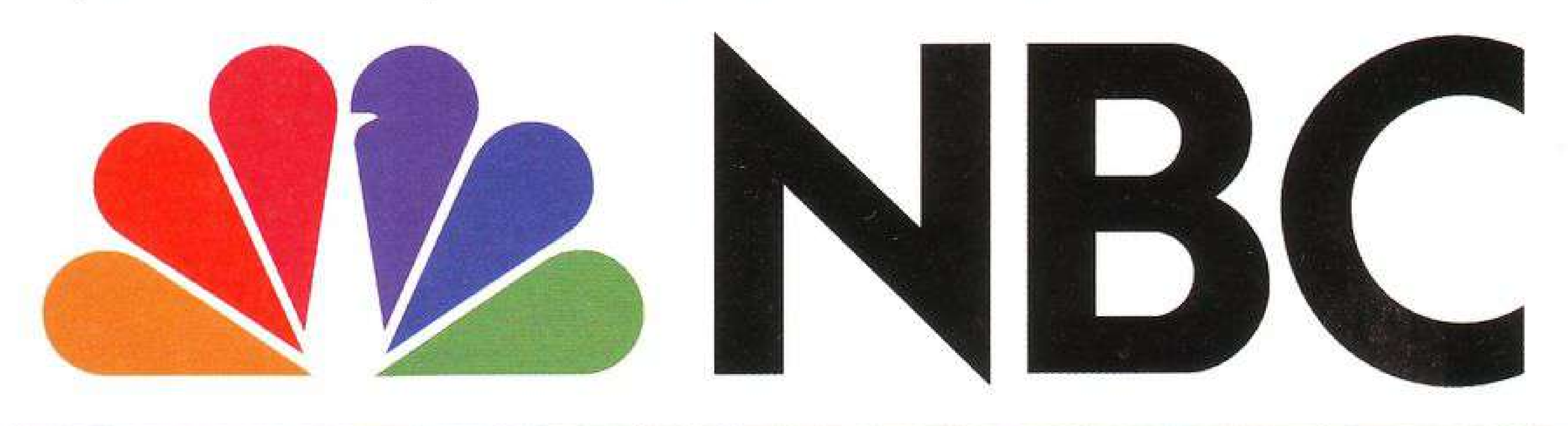
Ну, вот и все. Конец слухам и домыслам относительно судьбы Vivendi Universal. Наконец-то было сделано официальное объявление о полном слиянии компании с другим медиа-магнатом. Как и ожидалось, это NBC. Для проведения сделки активы Vivendi были оценены в $14 млрд., а предполагаемая "цена" конгломерата - $43 млрд.

Новообразованная компания получит имя NBC Universal. Восемьдесят процентов акций достанется концерну General Electric, нынешнему владельцу NBC, двадцать останется за акционерами Vivendi. Главой объединения станет Боб Райт, вице-президент GE и исполнительный директор NBC.

Помимо обычных в таких случаях обоюдных комплиментов из уст шефов компаний, нынешний председатель совета директоров Vivendi Жан-Рене Форту отметил, что в результате этого слияния уже к концу следующего года компания не только вылезет из долговой ямы, но и начнет приносить стабильный доход.

Сделка завершится в начале 2004 года, а вот с игровым подразделением Vivendi все еще не окончательно ясно: VU Games не была продана, то есть, она не входит в новую компанию NBC Universal и продолжает являться частью Vivendi Universal Group. Исполнительный директор VU Games, Жан-Бернар Леви, объяснил эту ситуацию тем, что когда VU Games была выставлена на торги вместе с киностудией Universal за $800 млн., потенциальные покупатели посчитали эту цену сильно завышенной и отказались от сделки. Сейчас же грядет предрождественский бум на разного рода подарки, среди которых компьютерные игры занимают далеко не последнее место. А у VU Games как раз припасен целый ряд игр, которые выйдут в это время, так что компания ожидает значительные прибыли, которыми руководство Vivendi не собирается делиться с General Electric.

А вот что случится с ней потом, не известно - никаких заявлений насчет того, что станет с VU Games после Рождества нет. - А.Р., А.И.



Считаем деньги в чужих карманах

Финансы Electronic Arts



На этот раз компания отчиталась за второй квартал (который закончился 30 сентября) текущего фискального года. Чистый доход составил $530.0 млн., что на 17 процентов лучше, чем за тот же период прошлого года. От продаж Madden NFL 2004 и NCAA Football 2004 было выручено $3.6 и $1.3 млн. соответственно. Чистый доход за первое полугодие составил $883.4 миллиона против прошлогодних $785.4 млн.

В ноябре EA собирается произвести обмен акций, в связи с устойчивым ростом их стоимости (из расчета 2x1). В следующем квартале (заканчивающемся 31 декабря) EA ожидает рост доходов до $1.475 млрд., в целом же за 2003 финансовый год компания рассчитывает вплотную подобраться к отметке в три миллиарда долларов. - HWNN

Sony во втором финансовом квартале



Компания сообщила, что ее прибыль во втором квартале снизилась на 25 процентов из-за слабых продаж консоли PlayStation 2, а также из-за падения спроса на другие ее аудиовизуальные продукты. Далеко не лучшим образом дела шли в кинобизнесе; что касается аудио - то здесь Sony едва выжала минимальную прибыль. Игровое подразделение компании тоже не порадовало - продажи упали на целых 37 процентов. Снизились и прогнозы по годовым продажам игр: с 250 до 240 миллионов штук. По словам Такео Юхара, главного финансиста Sony: "Доходность игрового сектора оказалась низкой из-за большого количества проводимых исследований и разработок".

По прогнозам чистая прибыль компании за год составит 50 млрд. йен ($459 млн.). - HWNN

Компания Future перекупила журнальный бизнес Computec



Издатель Future Network, специализирующийся на игровой тематике, упрочил позиции на рынке Великобритании очередным крупным приобретением. Два издания компании Computec Media UK, журналы PlayStation World и Xbox World были приобретены за 3.2 миллиона фунтов.

В соответствии с условиями сделки, Future стала полноправным владельцем Computec Media UK, соответствующие редакции журналов будут переведены в Лондон. Бывший их хозяин, немецкая компания Computec Media AG, помимо упомянутой суммы заполучила лицензию на использование контента определенных английских изданий Future в немецкоязычных журналах CMAG.

Отныне единственными конкурентами Future в игровом сегменте британско-

Не стареют душой ветераны

Новый тандем: BioWare и Obsidian



Персонаж по имени Фергус есть в каждой игре Уркхарта, а вот получить его фотографию довольно проблематично...

Компания BioWare объявила, что не собирается тратить время и ресурсы на продолжение иксбоксового хита Star Wars: Knights of the Old Republic. Звучит это странно, учитывая тот факт, что SW: KOTOR и сейчас, через несколько месяцев после приставочного релиза, слетает с полок магазинов со скоростью свежевыпеченных пирожков с яйцом и луком. Это та игра, которая на пару с Halo заставляет людей принимать решение о покупке приставки.

Грег Зесчук, исполнительный директор BioWare сказал по этому поводу следующее: "У BioWare сегодня столько интересных возможностей, что мы не в состоянии заниматься ими всеми, выдерживая при этом уровень качества, которого от нас ждут наши фаны. Мы считаем, что некоторые из этих возможностей обладают прекрасным коммерческим и творческим потенциалом. Нам также интересно исследовать наши возможности по продвижению этих проектов на рынок.



... но не невозможно

BioWare заинтересована в установлении партнерских отношений с надежными девелоперскими студиями, у которых есть желание и возможность создавать продукты, удовлетворяющие нашим критериям качества. Примером такой студии является Obsidian Entertainment".

Кто такие Obsidian Entertainment, почему не знаем? Да знаем, на самом деле - знаем. Компания была основана совсем недавно, в этом году, пятью ветеранами индустрии во главе с Фергусом Уркхартом (Feargus Urquhart), ранее возглавлявшим им же созданную студию Black Isle Studios (подразделение Interplay). Отсюда и солиднейший список "опубликованных работ", в котором - Baldur's Gate, Fallout, Icewind Dale и т.д. Место дислокации - Калифорния. В настоящее время студия разрабатывает ролевую игру для PC и консолей. Какие либо подробности и ориентировочная дата релиза пока не обнародованы. Планы компании на будущее: выделить в своем составе две-три команды разработчиков, а также сделать собственные движки. Что касается жанровой приверженности, то Obsidian собирается создавать RPG, или игры, содержащие элементы RPG. В то же время, она не намерена зацикливаться на одном жанре, выпуск FPS тоже вполне вероятен. - HWNN



го рынка остаются издательства Dennis Publishing (PC Zone и Computer & Video Games) и Highbury-Paragon (основные тайтлы: Play, PlayStation 2, XBM, Cube и Games). - HWNN

Из LucasArts ушел президент, а ведущий дизайнер решил сменить профессию

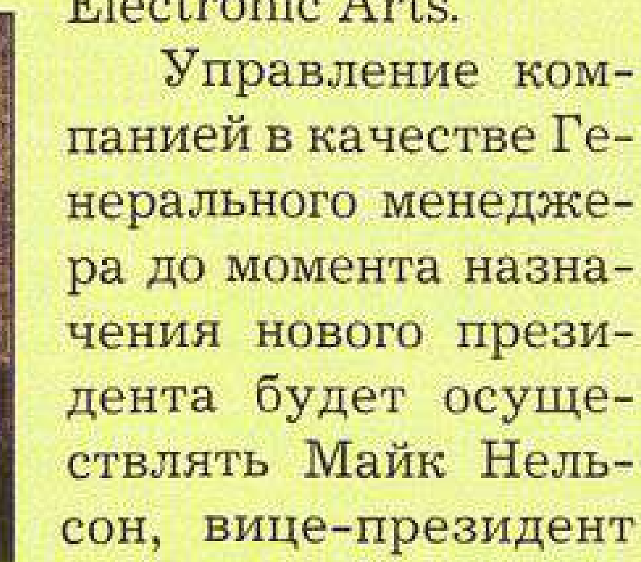


На должности президента Саймон Джеффри оказался в 2000 году после того, как прошел обкатку на посту директора компании, отвечающего за разработку продуктов. Тогда он руководил девелопментом всех игр для PC, Macintosh и консолей. Ему приходилось контролировать процесс программирования, работу с изображениями и звуком, распределять ресурсы, решать вопросы, связанные с бюджетом и контролем качества.



Саймон Джеффри

Джеффри обретается в игровой индустрии тринадцать лет, перед тем, как оказаться в LucasArts, он успел посотрудничать с Virgin Interactive и Electronic Arts.



Хэл Барвуд

Управление компанией в качестве Генерального менеджера до момента назначения нового президента будет осуществлять Майк Нельсон, вице-президент LucasArts по вопросам финансов и администрирования.

Легендарный сценарист, дизайнер, а также директор целого ряда прекрасных игр, вышедших из-под пера издательства LucasArts, Хэл Барвуд также подал в отставку. Стоит отметить, что Хэл пришел в тогда еще LucasFilm Games в 1990 году из мира кинематографа. Сейчас Барвуд планирует попробовать себя на литературном поприще. - В.Ч., HWNN

Сериал на вашем мониторе

Мой лорд? Моя леди...

Разрабатывает ее команда ClownKeep, образовавшаяся в феврале 2002 года. Это именно тот случай, когда уместен лозунг For Gamers by Gamers, т.к. костяк команды составили увлеченные игроки. Правда, они также смыслят в моделлинге, анимации, живописи, написании сценариев и прочих полезных сферах. Их цель - создание игры, в которой воплотились бы мечты из категории "Вот было бы здорово, если бы...".

Именно такой игрой, по их замыслу, должна стать The Chronicles of Ny, принадлежащая к жанру фэнтезийных RPG. Действие игры разворачивается в пограничной провинции Рэккор Великого Королевства Най, которой управляет молодой герцог. В наследство ему достались сплошные проблемы: варварские племена на границе, бандиты на больших дорогах, процветающие тайные культы, забитое население и бездействующая знать. Игроку предназначено стать тем героем, который справится со всеми напастями, разберется с засильем темных сил и наведет порядок. В этом ему поможет команда единомышленников. Хотя, кто знает, можно ли всем доверять безоглядно в столь непростые времена.

Все очень знакомо, не правда ли? Основное отличие этой игры от остальных - сериальная концепция. Всего будет девять частей, у которых предполагается собственный сюжет. Каждые три части будут составлять что-то вроде главы. А уж финальный квест свяжет все составляющие воедино. Каждый модуль предполагает 20-30 часов геймплея. Новые части будут добавлять новые территории и локации. Основной упор в игре будет сделан на отыгрыш роли, который будет иметь важное значение для уничтожения монстров, решения головоломок, прохождения подземелий и выполнения квестов.



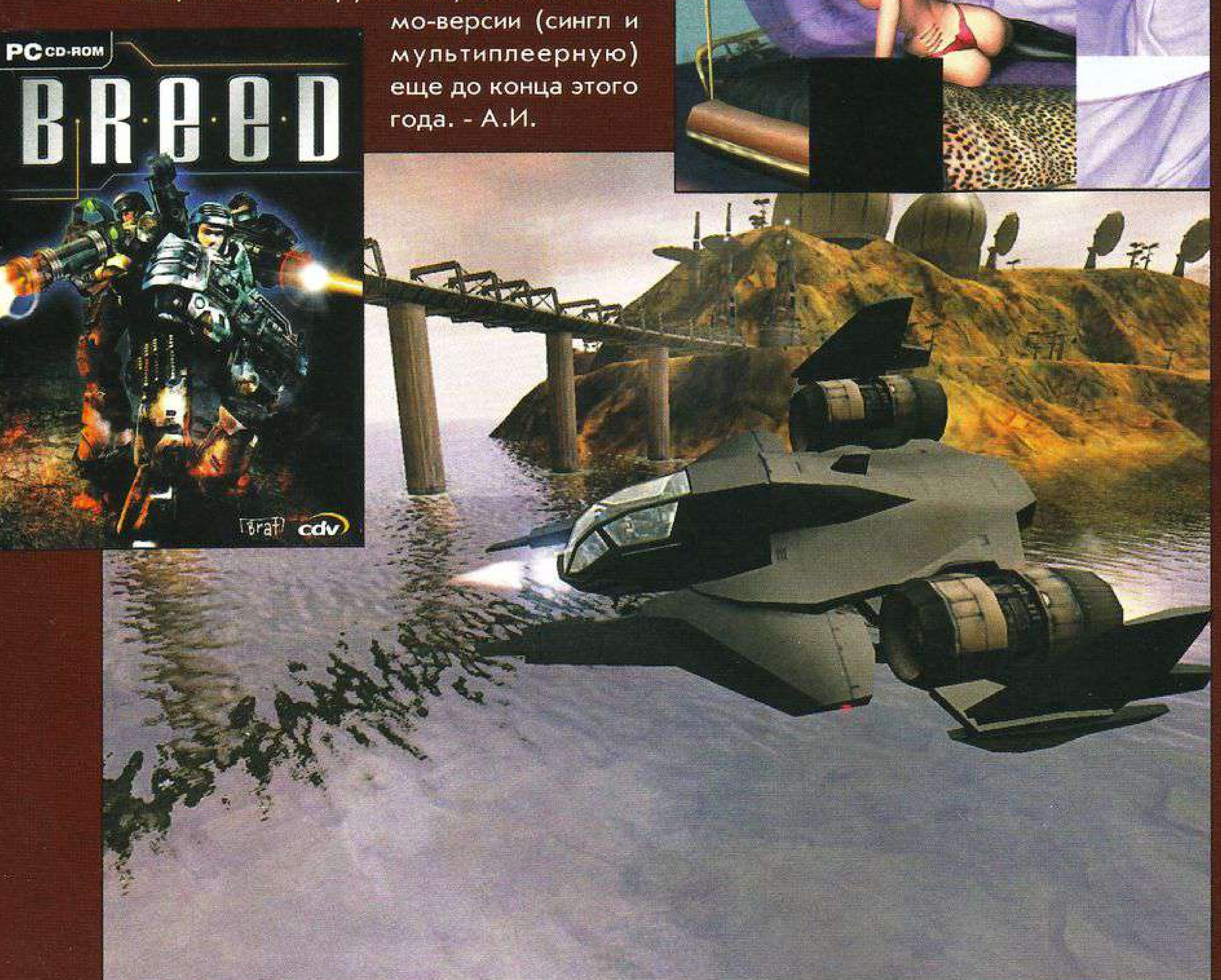
Как видите - идей у девелоперов хватает. Осталось всего-то воплотить их в жизнь и навесить на движок, который, судя по скриншотам, пока не отличается высоким качеством.

Дата релиза первой части сериала пока не названа. - HWNN

Прогульщики

Breed или не Breed?

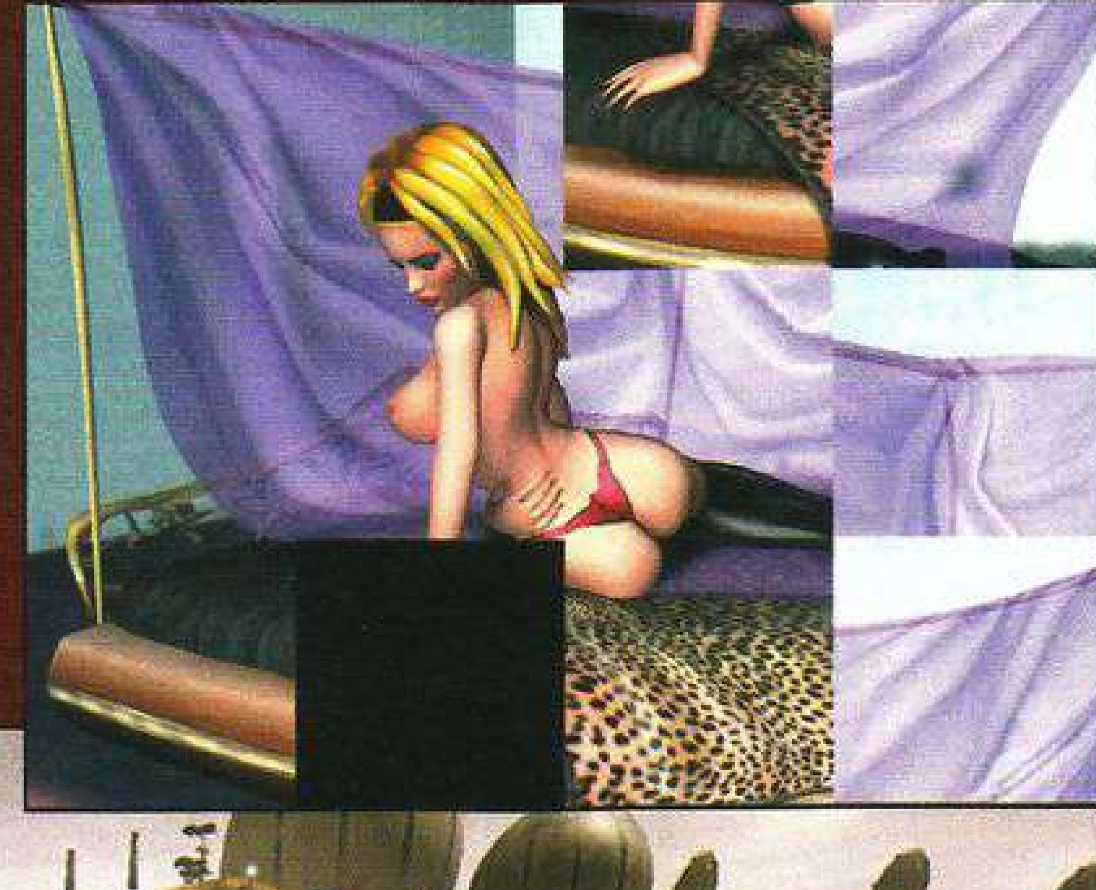
Да, дела у немецкого издателя CDV Software Entertainment AG в последнее время совсем не клеятся. Вот и разрабатываемый Brat Designs 3D экшн под названием Breed не выйдет в срок. И уже во второй раз. По версии CDV релиз отложен из-за того, что незадолго перед отправкой диска в тираж были обнаружены некоторые проблемы с совместимостью. Так что до следующего года игру мы не увидим. Правда, чтобы скоротать нам ожидание Breed, CDV планирует выпустить две демо-версии (сингл и мультиплеерную) еще до конца этого года. - А.И.





LULA задерживается

Релиз эротического экшена Lula 3D сместился на начало следующего года. Причины переноса CDV не называет, а в качестве утешения всех заслуженных и начинающих сексуальных извращенцев издатель обещает подбросить что-то интересное на луловую тему еще в этом году. Причем процесс уже пошел - появился скринсейвер, содержащий мини игру типа "пятнашки". Ищите на нашем диске. - HWNN



Карающий меч завис в воздухе


Бегом! Бегом! Может, еще успеем!

И еще одну игру можно смело вычеркивать из списка подарков на Новый год, так как UbiSoft решила отложить выход адд-она Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword до начала 2004 года. Причина - забота о покупателях. "Следуя нашему правилу создавать отличные игры, мы решили перенести Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword на начало 2004 года", - говорится в пресс-релизе.

Напомним, что действие в Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword, неотступно следуя сюжету, разработанному в первой части игры, разворачивается на экзотических ландшафтах стран Средиземноморья: Италии, Франции, Хорватии и Греции. Именно там международному отряду предстоит уничтожать очередных террористов. - А.И.

Несколько фунтов денег

Босс Лары Крофт получил пакет

Майклу Макгарви, исполнительному директору EIDOS, недавно вручили пакет с акциями компании на сумму £168 тыс. Столь недурственная награда выглядит несколько странно уже потому, что она както не вяжется с последними достижениями упомянутого CEO. Просто товарищ пробыл на своей должности аж три года. Скорее всего, подобное великодушие не найдет понимания среди многострадальных акционеров компании, ежегодное собрание которых пройдет в ноябре.





Грант был вручен Макгарви в сентябре, незадолго до того, как финансовые прогнозы отправили курс акций компании в свободное падение. Напомню, тогда существовало достаточно обоснованное мнение, что последняя часть Tomb Raider, которая Angel of Darkness, не успеет созреть к рождественским продажам этого года. Сейчас игра продается полным ходом, хотя ее качество оставляет желать лучшего. Тем более странно выглядит вручение таких подарков "виновнику торжества". В процессе передачи пакета акций было сказано, что этот шаг направлен на обеспечение дальнейшей качественной работы господина Макгарви, который только в 2002 году заработал £533 тыс.

Ален Томас, председатель счетной комиссии компании, сообщил, что "при этом не было получено согласие инвесторов, а только были поставлены в известность основные акционеры, т.к. обстоятельства были "необычными". Также он сказал, что подобные награды не нарушают установленных в EIDOS правил работы с акциями.

В отчете счетной комиссии также имеется информация о том, что в июне почти £1 млн. (большей частью в виде роялти) был выплачен человеку, сделавшему из Лары сенсацию, - директору отдела разработки Джереми Хит-Смиту. Он также получил £236 тыс. в качестве вознаграждения в связи с увольнением (его посчитали виновным в задержке релиза Angel of Darkness). Частью сделки стал отказ Хит-Смита от всех дальнейших роялти, связанных с Angel of Darkness (по оценкам специалистов, эта сумма может составить миллионы фунтов). - HWNN

Neighbours from Hell 2 отложен



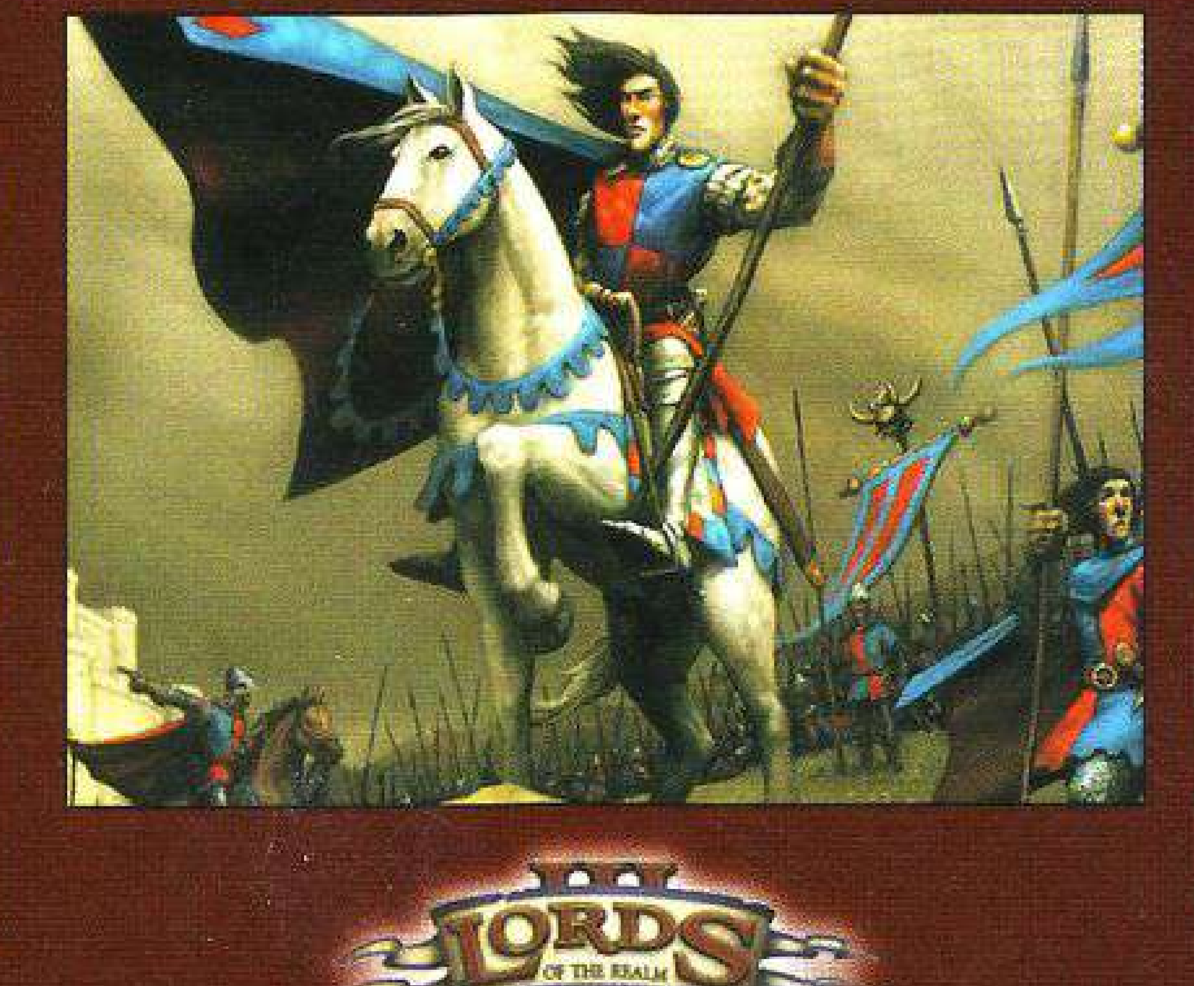
Сосед может вздохнуть спокойно. Пока что...

Компания Bigben Interactive UK Ltd. с прискорбием сообщила, что выход игры Neighbours from Hell 2 откладывается на двадцатое февраля будущего года.

Эта игра является продолжением Neighbours from Hell, которая была сделана в виде телевизионного шоу. В ней игрокам необходимо было управлять весьма эксцентричной личностью по имени Woody, который страсть как любит пакостить соседям. Так вот, во второй части многострадальный сосед решил немного отдохнуть. Бедняга, он даже не догадывается, что Woody готов преследовать его на пляжах, в гостиницах и даже на круизных лайнерах. В общем, мучения продолжатся, только не в этом году. - А.И.

VU Games откладывает еще одну игру

Компания Vivendi Universal Games сообщила о том, что еще одна игра не выйдет в срок. На этот раз жертвой стала третья (полностью трехмерная) часть популярной стратегической серии про замки и рыцарей Lords of the Realm от Impressions Games и Sierra Entertainment, релиз которой должен был состояться в январе 2004 года. Новой даты названо не было, что тут



же породило слухи если не об отмене проекта, то о его заморозке-то уж точно. Их поспешил опровергнуть Адам Каан, глава департамента VU Games по связям с общественностью. По его словам, отсутствие даже приблизительной даты релиза ни в коем случае не означает заморозку или отмену проекта, просто пока неясно, сколько потребуется времени разработчикам, чтобы закончить игру.

С учетом того, что анонсирована Lords of the Realm III была еще в далеком 2001 году, становится непонятно, что же там можно делать так долго. - А.И.

Римляне задержались

Компания Activision принесла грустную новость в стан виртуальных полководцев. Третья часть гениальной серии исторических стратегий Total War под названием Rome: Total War, которую разрабатывает Creative Assembly, задержится аж до конца следующего года. Эта игра целиком сфокусирована на всех более-менее крупных военных кампаниях Римской Империи. Причем повоевать можно как на стороне римлян, так и за их врагов. Хотите почувствовать себя Гаем Юлием Цезарем, Ганнибалом или Спартаком? Хотите вести в бой армии, насчитывающие до десяти тысяч юнитов (трехмерных, а не спрайтовых, как в первых двух играх этой серии)? Rome: Total War позволит все это проделать. Дело осталось за малым - дождаться конца 2004 года. - А.И.

Завязли в песках Сахары, судя по всему



Закрыты еще две игры CDV





Стоп машина!



Обидно, если девочка из Psychotoxic никогда не увидит свет

Компания CDV объявила о закрытии еще двух проектов: Psychotoxic и Sabotain. Причины не названы. Видимо, финансовые трудности, испытываемые компанией в этом году, все же вылились в отказ от разработки достаточно многообещающих проектов.

Однако настойчивые ребята с сайта Adrenaline Vault все же решили подробней расспросить разработчиков Psychotoxic из Nuclear Vision. На вопрос о том, что же будет с игрой, им пришел такой ответ: "Релиз всего лишь отложен на февраль 2004 года, дабы дать нам время на улучшение геймплея и физики игры. Название игры также будет изменено". Хотите - верьте, хотите - нет. - А.И., HWNN



Опаздывать нехорошо

За прошедший месяц еще несколько игровых компаний выступили с заявлением о переносе релизов. Во-первых, ураганный шутер от первого лица Painkiller от компании People Can Fly собирается появиться на полках магазинов не в октябре нынешнего года, а лишь в марте будущего. Во-вторых, задерживается релиз аддона Vietcong: Fist Alpha. Ожидайте продолжение вьетнамской саги не раньше января. В-третьих, на весну 2004 года перенесен срок выхода комбатсима Soldner - Secret War. Наконец, с ноября сего года на более поздний срок передвинута дата отправки на золото многообещающего шутера от первого лица Far Cry. - В.Ч.

Покупка Studio 33

Electronic Arts наращивает количество разработчиков симуляторов

Компания Electronic Arts приобрела ливерпульскую Studio 33 (сумма сделки не названа). Тридцать сотрудников Studio 33 вольются в дружные ряды отделения EA Northwest, в котором сейчас работает 75 человек. Объединенная команда должна в скором времени перебраться в новый офисный комплекс в Воррингтоне.

Studio 33 раньше тесно сотрудничала с компанией Sony. Ее последний проект Destruction Derby Arenas для PS2 с возможностью игры в онлайне должен выйти в конце этого года. Также в портфеле студии имеется несколько тайтлов, связанных с тематикой Formula I. Нетрудно догадаться, что основное направление деятельности EA Northwest будет связано с разработкой автосимуляторов. - HWNN

Бэтмен портив Гитлера

Объявлен сиквел Freedom Force

Австралийская команда Irrational Games работает над сиквелом своей весьма успешной комиксовой экшн-ролевушки, который будет называться Freedom Force vs. The Third Reich. Вторая часть игры будет обладать собственным комплектом супергероев и супернегодяев, новым арсеналом супервозможностей и обновленным движком. Спасителям мира и человечества на этот раз предстоит отправиться в прошлое - навести порядок во Второй мировой войне. Наконец-то американцы узнают, кто ее выиграл на самом деле. Релиз намечен на весну следующего года. Издатель пока не назван. - HWNN

EverQuest четыре года спустя

Воз и ныне там

Не так давно Sotnik вернулся в EQ. Слишком много было споров о том, что статья, написанная по итогам двухмесячных приключений, была неадекватной. На этот раз я поиграл еще два месяца, не каждый день, но достаточно регулярно. Прокачал перса до 13 уровня и понял, что больше не могу. Несмотря на все улучшения графики и интерфейса. Слишком мало в игре было людей, а еще достала нетопливость прокачки.

В конце октября на сайте MMO Gamer Core был опубликован материал Califa, который подтвердил мои наблюдения. Конспективно:

"Релиз EQ состоялся в марте 1999 года. За прошедшее время игра претерпела много изменений - и в плане графики и дизайна, и в плане бизнес-модели. Вопрос в том, стоит ли играть в EQ сегодня?

Игре за эти годы досталось: были и хаки, и читы, и распродажа предметов на EBay, эксплоиты и даже чья-то смерть. Если на все это закрыть глаза, то можно вспомнить, что были также новые персонажи и локации, предметы и квесты. Стала ли от этого игра лучше, или это была кость, брошенная игрокам для утешения?

В EQ множество удивительных вещей. Графика впечатляет, ролеплей может быть очень увлекательным (если бы еще было достаточно много ролеплееров), некоторые квесты весьма хороши, а схватки динамичны и могут быть очень даже fun. Но есть одна вещь, которая напрягает всех с самого начала. В игре 65 уровней, сотни альтернативных поинтов прокачки (Alternate Advancement Points), которые надо бы заполучить, а потом вложить в рост базисных статистик. А когда вы этот этап пройдете - настанет очередь высокоуровневых NPC, спавна которых можно ждать часами, а то и днями.

Если в двух словах, то вот они - "трата времени".

Гонка за телами продвинутых NPC, с которых можно снять самые крутые предметы в игре, за четыре года претерпела определенные изменения. Их спавн теперь происходит в случайных локациях, но преимущество осталось у тех гильдий, которые выносили этих самых NPC годами (кстати, европейские гильдии обладали определенным преимуществом из-за того, что спавн монстров происходил в то время, когда в Европе начинался вечер). Получился далеко не самый оптимальный фикс одной из самых актуальных проблем.

Еще одна проблема - KSing (kill-stealing). Если группа, мочившая монстра, погибает в процессе, то любой, кто добьет практически дохлого зверя, получает полные права на добычу.

Далее, раздражают непонятки со временем спавна убер-мобов. Ведь для того, чтобы их порешить, нужно держать наготове целую группу товарищей. Добавьте к этому конкуренцию со стороны других групп.

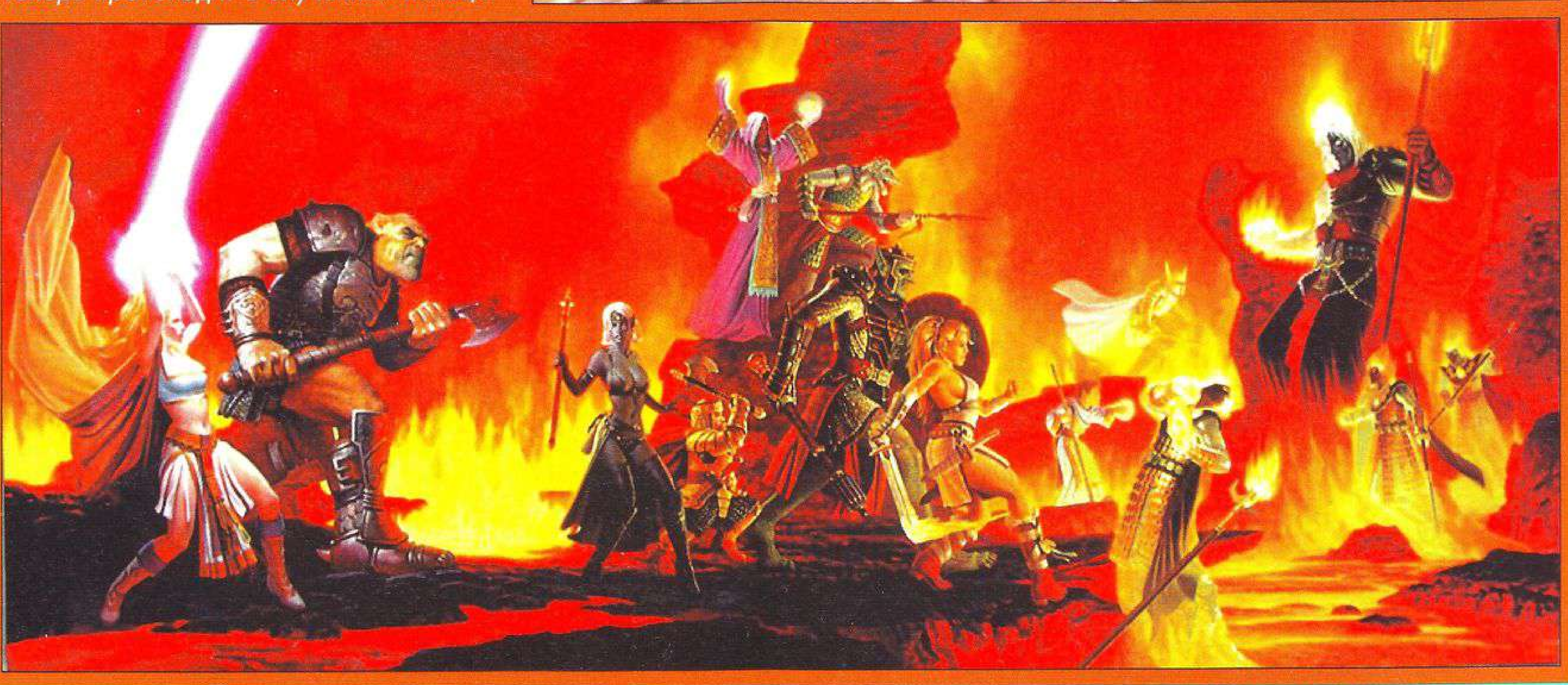
Впрочем, при наличии самого последнего адд-она Lost Dungeons of Norrath игроки в состоянии устроить партии индивидуальный спавн. Непонятно вот только, почему эта фишка появилась так поздно".

Выводы MMO Gamer Core: если вы начинаете играть в MMORPG, то лучше обратите внимание на что-нибудь более свежее. Слишком много негативных фишек EQ было пофиксено с запозданием (последний адд-он не снимает проблему спавна, характерную для предыдущих дополнений). Игра требут очень много времени, дополнительный контент разрабатывается медленно, а подписная плата достаточно высока ($12.95 в месяц). Вне зависимости от уровня игрока игра способна доставить немало неприятных минут (даже с учетом последнего адд-она). Одна из самых неудачных особенностей игры - невозможность для одиночного игрока (или такого, который играет время от времени) добиться существенного прогресса самостоятельно, без поддержки гильдии. Вам даже не удастся посмотреть всю игру в этом случае.

И уж тем более нельзя порекомендовать EQ тем, кто никогда не играл в него прежде. Есть несколько хороших онлайновых игр, в которых разработчики избежали ошибок и промахов EQ. Последняя цитата: "Эта игра стала разочарованием для меня на социальном и физическом уровне, не говоря уже о финансовом... Четырехлетняя игра с покупкой всех расширений обошлась мне в $792.54. Теперь я понимаю, что она того не стоила".

Напоследок добавлю, что все мои знакомые, которые играли в EQ, с нетерпением ждут релиза EQ2. В надежде на то, что уж там-то все будет сделано "как надо". - BIB The Tall





Новости с одной калорией

Наш "Полярный экспресс" вперед летит...



Издательство THQ приобрело у кинокомпании Warner Bros Consumer Product право на разработку серии компьютерных и видеоигр по мотивам полнометражного анимационного фильма The Polar Express. Релиз "Полярного экспресса" на PC состоится одновременно с премьерой ленты в мировых кинотеатрах - канун католического Рождества 2004 года. - В.Ч.

В Microsoft появился новый сотрудник

Корпорация Microsoft сообщила, что в их игровое подразделение перешел работать бывший вице-президент приставочного гиганта SquareSoft Йошихиро Маруяма. Вот что говорит о своем новом сотруднике его новоиспеченный начальник Питер Мур: "Йошихиро доказал всем свое глубокое знание японского и американских рынков и, что немаловажно, этот человек поддерживает замечательные отношения со многими лидерами игровой индустрии". - В.Ч.

Jollygood Games - новое название на всемирной карте игровой индустрии

Выходец из Westwood Яни Пентиннен (Jani Penttinen) основал свою собственную игровую студию Jollygood Games. Основным направлением деятельности должны стать игры для PC и карманных компьютеров. Сейчас в недрах компании зреет сразу три полноценных PC-проекта. - В.Ч.

Activision завоевывает Европу



Крупнейшее североамериканское издательство Activision продолжает планомерно обживать европейский рынок. Недавно было открыто представительство в итальянском городе Легнано. Причем кресло директора занял генеральный менеджер Activision Жан-Паоло Чизари, а функции контроля на себя взвалил старший вице-президент европейского отделения Activision Скотт Доджкинс. - В.Ч.

МакГи хочет попасть на TV

Известный американский разработчик American McGee собирается в самое ближайшее время запустить на платном кабельном канале передачу, которая бы рассказывала о проходящих по всему свету киберспортивных соревнованиях. Исключительно для этой важной просветительской цели неутомимый МакГи основал компанию LinearActive, куда вошли довольно известные в мире телевидения режиссеры и продюсеры. - В.Ч.

American McGee



Новый исполнительный директор THQ



Эрик Доктроу

В ближайшее время кресло исполнительного директора издательства THQ займет Эрик Доктроу. Что самое интересное, у новобранца отсутствует даже малейший опыт работы в игровой индустрии, так как он пожаловал в THQ из кинокомпании Paramount Pictures. Еще одна кадровая перестановка - назначение на пост президента специально созданного отделения по беспроводным технологиям Тима Уолша, который до этого работал на ниве вице-президентства подразделения по международным делам. - В.Ч.

Из симуляторов в онлайн



Одиннадцать сотрудников из недавно приказавшей долго жить компании Silicon Dreams недолго сидели, сложа руки, и основали студию Gusto Games. Напомним, что девелоперы в основном специализировались на создании спортивных симуляторов (UEFA Championship League). Хотя новоиспеченный директор Фред Джил утверждает, что, скорее всего, руководимая им студия ударится в разработку онлайновых проектов. - В.Ч.

Trilobite Graphics обанкротилась

Trilobite Graphics объявила себя банкротом. А это значит, что многообещающему киберпанковскому проекту Duality настал конец, ведь после закрытия компании Phantagram, Trilobite Graphics оказалась единственной фирмой, которая поддерживала этот игровой проект на плаву. - В.Ч.

Bye, bye, Trilobite



Возвращение любительницы нацистской кровушки

На форуме компании Majesco появилось сообщение разработчиков о том, что в настоящий момент они трудятся над второй частью BloodRayne. Первые подробности появятся лишь во время намеченного на 30 октября официального анонса. Пока что известно лишь то, что релиз игры состоится одновременно на всех современных платформах, в том числе и на PC. - В.Ч.

Полугодовая отчетность THQ



Издательство THQ обнародовало свою бухгалтерскую отчетность за первые шесть месяцев текущего финансового года, которое завершилось 30 сентября. Напомним, что новый финансовый год стартует лишь с первого апреля. За это время в доход компании поступило $225 млн., что на 23 процента превосходит прошлогодний показатель в $183 млн. Причем, чистая прибыль равняется $3,6 млн. - В.Ч.

Xenus нашел западного издателя



Фирма "Руссобит-М" сообщает о заключении договора с компанией Atari об издании на западе экшена с элементами ролевой игры Xenus от украинской студии Deep Shadows. Точная дата релиза игры пока не называется. - А. Е.

Electronic Arts заполучила овалы

Гигант игровой индустрии, компания Electronic Arts заключила договор с ассоциацией NASCAR, в соответствии с которым EA становится единственной компанией, имеющей право разрабатывать и выпускать игры про эти популярные автомобильные гонки. Контракт подписан до 2009 года - так что в ближайшие шесть лет вы вряд ли увидите гоночный симулятор от какой-либо другой компании, имеющий слово NASCAR в своем названии. - А.Е.

Lost Toys больше нет

Еще одной игровой компанией стало меньше - прекратила свое существование английская студия Lost Toys. Фирма была организована усилиями бывших сотрудников Electronic Arts и Bullfrog и успела выпустить две игры: MoHo и Battle Engine Aquila. Теперь, вероятнее всего, имущество компании пойдет с молотка, а всему персоналу предстоит заняться поисками новой работы... - А. Е.



Владимир ВЕСЕЛОВ

UFO: Aftermath

Корабль, гигантская серая тарелка диаметром не меньше мили, рухнул посреди болота, прямо на мертвые деревья, дробя их и разбросав во все стороны груды обломков. Один бок уже погрузился в зыбкую водянистую почву. Гладкая обшивка была усеяна комьями грязи и сучьями.

Вокруг сгрудились уцелевшие серые человечки. Большинство толпилось на покрытых снегом бугорках, под задранным к небу бортом: видимо, они не переносили прямых солнечных лучей.

Что ж, наверняка кто-то посчитал, что они представляют собой куда более опасного троянского коня, чем потерпевший крушение корабль, но эти создания, голые и безоружные, на взгляд Оуэна, особой угрозы не представляли. Курц говорил, что их около сотни, на самом деле их оказалось гораздо меньше: по мнению Оуэна, около шестидесяти. Он увидел не меньше дюжины трупов в различной стадии красноватого разложения, лежащих на снежных пригорках. Некоторые валялись лицом вниз в мелкой воде. Там и сям на снегу пугающе яркими пятнами выделялись колонии так называемого грибка Рипли. Правда, некоторые уже начинали сереть: жертвы холода или атмосферы или того и другого. Нет, они вряд ли смогут здесь процветать: ни серые человечки, ни грибок, который они несут в себе.

Стивен Кинг. "Ловец снов"

И кто ж это к нам приехал?

★ Жанр X-COM ★ Издатель Cenega Publishing ★ Разработчик Altar Interactive ★ Рекомендуется Pentium IV 2000, 256 Mb RAM
★ Сайт игры www.ufo-aftermath.com

К сериалу X-COM я отношусь трепетно, почти так же, как к "Цивилизации". Как ни крути, это классика жанра, из нее, как из гоголевской "Шинели", выросли все современные пошаговые тактические игры (как их еще называют squad combat simulations). Более того, из нее же выросли и все игры, повествующие о вторжении на Землю гнусных инопланетян и борьбе с ними. Именно X-COM установил ту планку, на которую равняются или которую норовят перепрыгнуть современные разработчики. Вот почему я с большим подозрением отнесся к тем маневрам, которые начались вокруг святого имени года три назад.

Надеюсь, вы помните, что первые слухи о продолжении знаменитого сериала появились в начале 2000-го года. Тогда игра называлась The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge, а разрабатывала ее компания Mythos Games, руководимая знаменитыми братьями Голлопами. Поработав над игрой около полутора лет, компания вдруг обанкротилась, после чего все права на игру были переданы молодой, никому не известной чешской команде разработчиков.

Хотя чехам достались все наработки Mythos Games, работу им пришлось начинать практически на пустом месте - братья Голлопы, сосредоточившись на разработке нового революционного трехмерного движка, не сделали ни движка, ни чего-либо еще. Поэтому от Dreamland Chronicles в игре остались только сюжетные задумки. С них и начнем наш разговор.

Бой после победы

События, о которых повествуется в игре, произойдут совсем скоро, буквально в следующем году. Причем инопланетное вторжение будет совсем не таким, к какому мы привыкли по прошлым играм сериала. Вместо робких попыток разведать, что там на Земле да как, гадкие алиены сразу навалятся на нас всей своей немереной силой (точнее забросят к нам какие-то жуткие споры).

В результате с организованным отпором будет быстро покончено, земная цивилизация практически прекратит свое существование, останутся только жалкие кучки землян, скрывающиеся от новых властителей в разного рода катакомбах. Тут-то на сцену и выходит игрок в качестве главы некой, вновь созданной организации, призванной покончить с инопланетным рабством.

На первый взгляд, все очень похоже на предыдущие серии, какая, вроде бы, разница, до начала вторжения создана эта организация или же после его завершения? На деле же разница огромная, влекущая за собой массу отличий, о которых мы будем рассуждать дальше.

Ознакомившись со вступительным роликом и вникнув в ситуацию на матушке Земле, запускаем игру с установками по умолчанию.

В начале начал

Первым перед нашим алчущим взором появляется стратегический экран с красивой геосферой посредине. Это радует, значит, глобальная часть никуда не делась, нам придется гоняться за летающими тарелками, отыскивать вражеские базы, основывать свои. Впрочем, со своими базами тут же обнаруживается облом. На выбранной вами территории находятся две базы, кликнув на любой из них, вы получаете куцее меню, в котором в глаза сразу

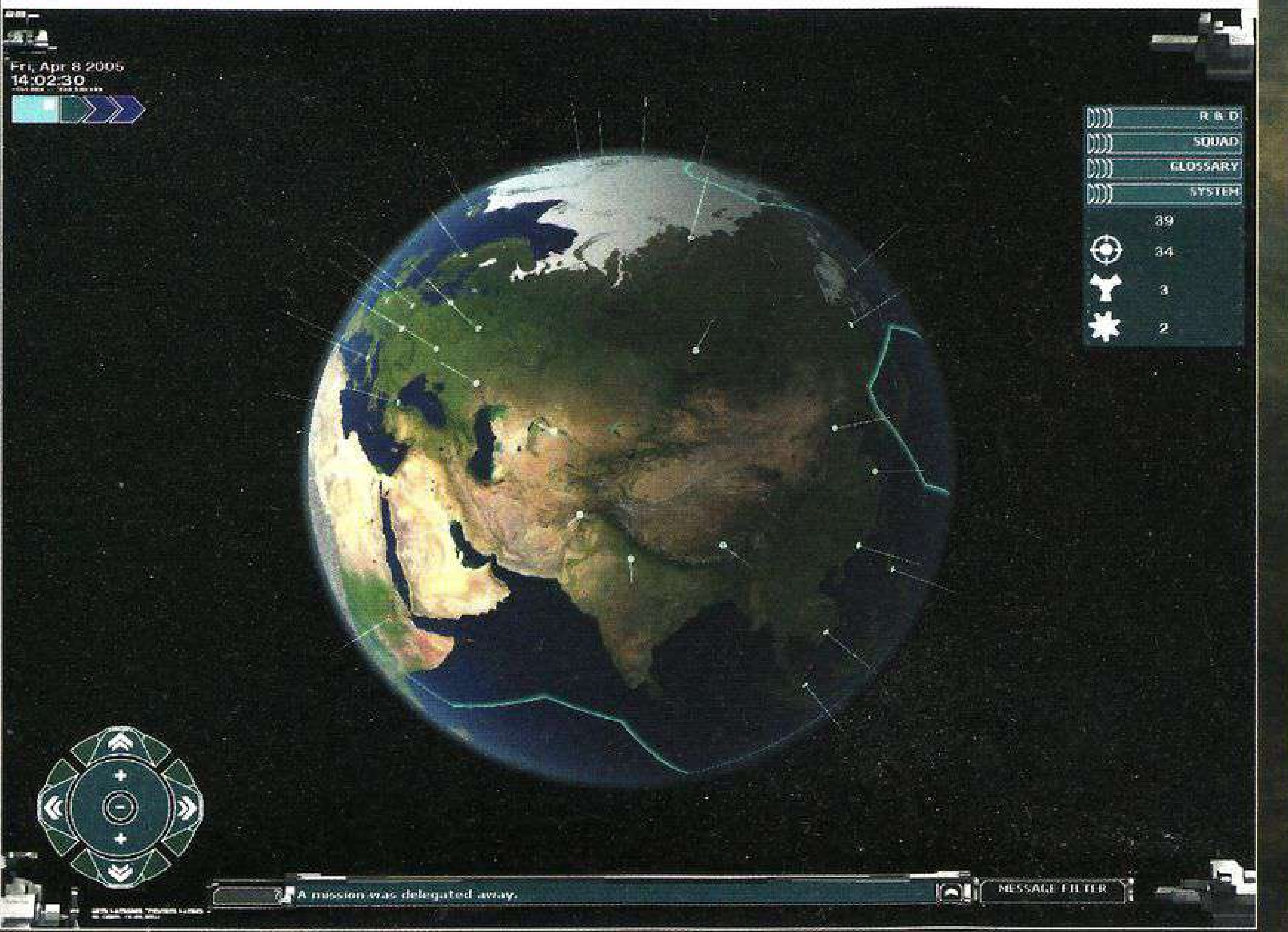


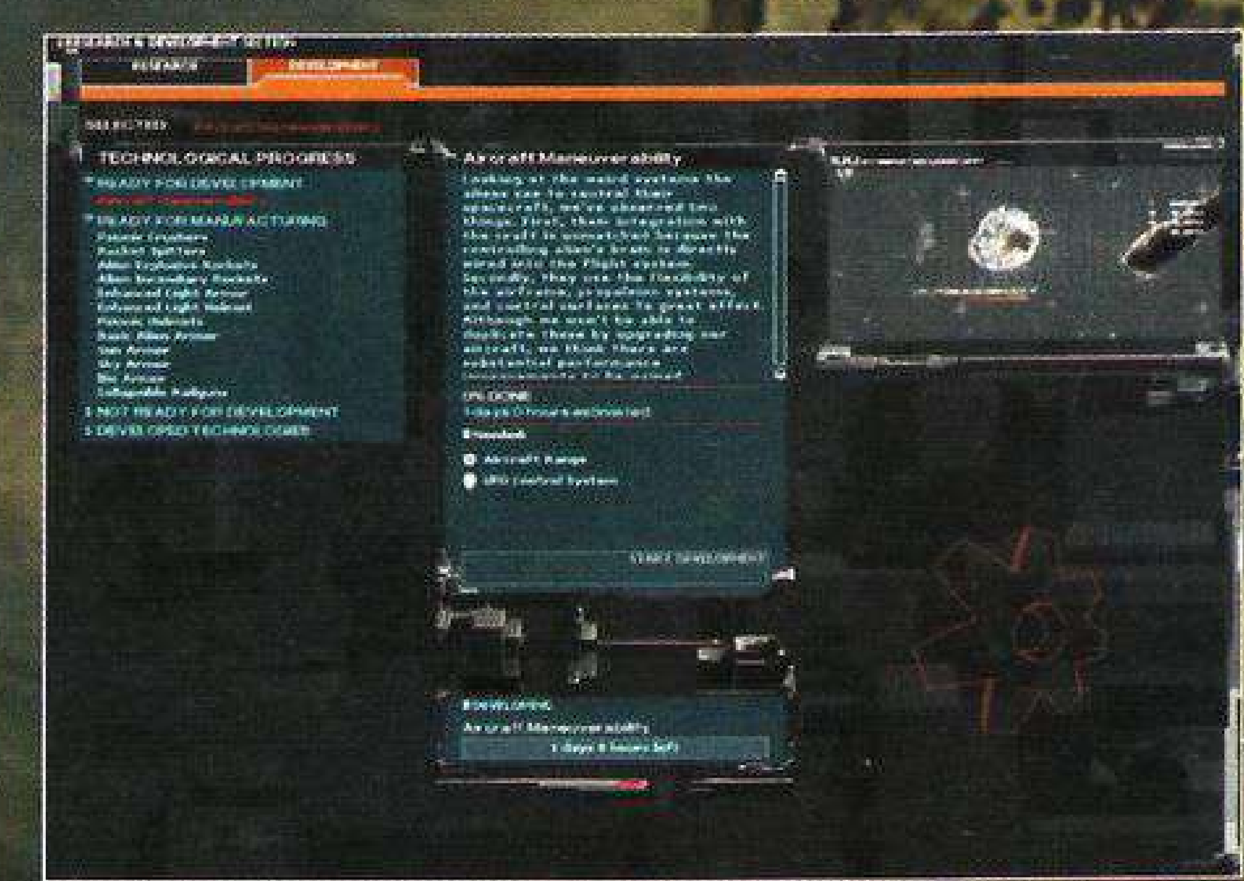
бросается пункт "Сменить тип". Поколдовав с этим пунктом, выясняем, у нас три разновидности баз - военная, научная и производственная; выбором типа и ограничивается весь менеджмент баз.

Рука сама тянется к перу, чтобы поставить галочку в графе "Не понравилось". Вспомните, сколько приятных минут вам пришлось провести за обустройством своих баз, как вы ломали голову над тем, как разместить все необходимое на ограниченной площади, как на первых порах расставляли блоки так, чтобы базу было удобнее защищать при атаке инопланетян. А сколь тщательно приходилось выбирать место для второй и третьей баз, чтобы перекрыть зонами их влияния как можно большую территорию. Короче, строительство баз было весьма интересным и очень важным игровым элементом, теперь же от него и помину не осталось.

С точки зрения сюжета игры все логично - за вами ведь не стоит вся мощь объединившейся для отражения угрозы извне планеты, так кто, спрашивается, в условиях тотальной разрухи будет возводить мощные подземные или подводные базы? Поэтому приходится обходиться тем, что есть. В процессе игры вам время от времени сообщают, что разведано новое место, где можно основать очередную базу,

Точки с иголками обозначают мои базы. Как видите, почти всю Землю я отвоевал, но до конца игры еще далеко







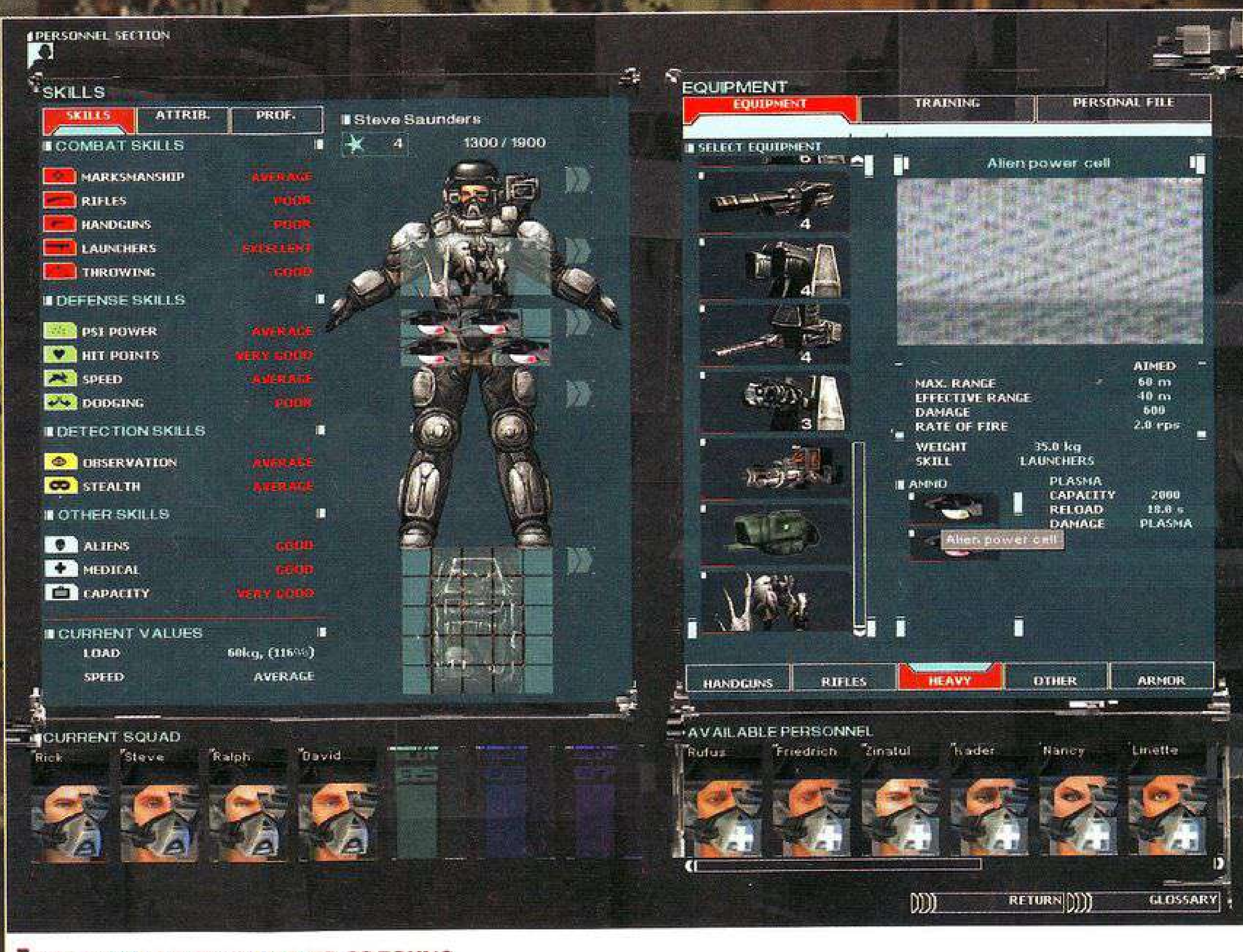


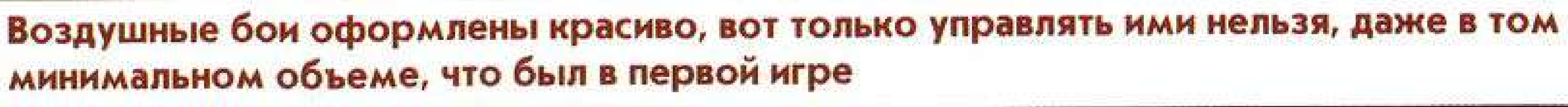
вы берете ноги в руки и отправляетесь зачищать ее от алиенов. После зачистки база тут же вступает в строй, а вам остается лишь решить, оставить ли ей тот тип, который выставлен по умолчанию, или же присвоить какой-то другой.

С ростом числа баз выясняется и еще один неприятный момент - причем тут уж о логике говорить не приходится - сколько бы баз у вас не было, действуют они как единое целое. Предположим, у вас есть три научные базы, думаете, вы сможете вести сразу три исследования? Фигос под нос, исследовать все равно можно только что-то одно, правда, в три раза быстрее. Точно так же дело обстоит и с производством, с военными же базами вообще черте что творится. Дело в том, что у вас имеется всего один вертолет, который доставляет команду к месту боя, так что, сколько бы баз у вас не было, отправить на миссию вы можете всего одну команду.

Объективности ради отмечу, думать над глобальным экраном все же приходится. Первоначально можно иметь всего одну военную базу, после изобретения стационарного телепортера их число можно увеличить (поскольку теперь команда вылетает на задание с ближайшей к месту события военной базы). Кроме того, после изобретения способа обнаружения НЛО именно с военных баз вылетают на перехват истребители, так что, чем их у вас больше, тем больше вероятность перехватить инопланетян. По мере расширения контролируемой вами территории военные базы лучше оставлять по периметру, внутренние же переводить в режим научных или производственных, причем сначала лучше иметь больше научных, потом больше производственных.

Тем не менее, общестратегическую систему игры считать удовлетворительной мы не будем.





Готовимся к выходу на задание

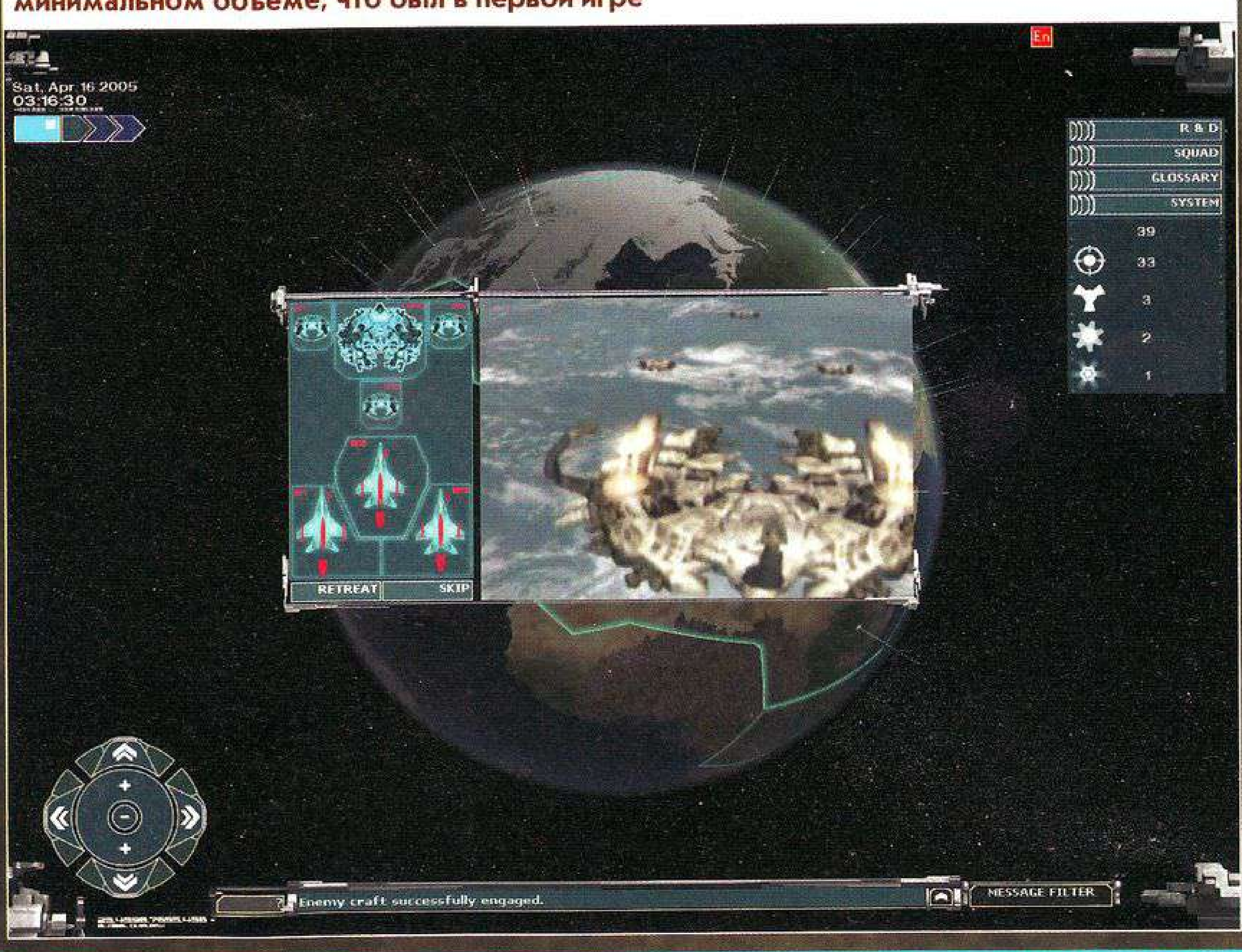
А без денег жизнь плохая

Разочарование по поводу баз первое, но далеко не последнее. К примеру, финансовой составляющей в игре вовсе нет. Опять же, известная логика тут имеется - раз все земные государства приказали долго жить, значит, денежная система умерла вместе с ними. Следовательно, никто не будет вас финансировать, вы ничего не можете купить или продать. В результате игра проходит на полном самоснабжении, в каждой миссии вы добываете оружие и боеприпасы (сначала родные, земные, потом инопланетянские), и поначалу рассчитывать приходится только на эти запасы. Кому-то это, может, и понравится, я же считаю, что это здорово обедняет игру.

Вспомним классический X-COM: в начале игры вы целиком и полностью зависели от правительственных дотаций, так что приходилось мгновенно реагировать на любое проявление активности инопланетян, чтобы, упаси Боже, какое-то государство не сочло, что его плохо защищают, и не прекратило финансирование. По мере освоения вами инопланетных технологий и роста производственной базы появлялась возможность изготовлять что-то на продажу и постепенно переходить на самофинансирование. В это время вы уже придирчиво выбирали, какую миссию стоит вы-



Воздушные бои оформлены красиво, вот только управлять ими нельзя, даже в том минимальном объеме, что был в первой игре




Бой внутри тарелки. Впечатляет, но раньше лучше было

полнять, а на какую и наплевать можно. К тому же и склады на базах были не безразмерные, так что приходилось регулярно их чистить, избавляясь от ненужного хлама.

На мой взгляд, данной игре вполне подошла бы система самостоятельных корпораций, которая имелась в третьей игре сериала. Было бы и логично (ведь какое-то население на Земле осталось, так почему бы ему не объединяться в сообщества) и весьма занимательно.

Отсутствие финансовой системы плохо не только само по себе, но и влечет весьма неприятную особенность кадровой политики. Ученых и инженеров как таковых в игре вообще нет, стало быть, нанимать и увольнять их не приходится. Однако и для боевых кадров система найма отсутствует. Время от времени вам просто сообщают, что появился новый доброволец, который тут же и занимает свое место в команде. Никто не спрашивает вас, нужен он или не нужен, просто ставят перед фактом (дескать, денег за него платить не нужно, а на халяву и хрен редьки слаще). В принципе, можно не обращать на ненужных вам волонтеров свободы внимание, но как-то это не по-хозяйски, вот и приходится экипировать, гонять на тренировки бойцов, которые за всю игру могут вам и не понадобиться.

Кадры решают

Пора, однако, перейти и к самой главной части игры - тактической. Тут у нас очередное новшество, способное вызвать шоковое состояние у неподготовленного игрока. Дело в том, что тактический режим у нас не походовый! Да, да, я не оговорился, именно что не походовый, хотя и реалтаймовым его назвать нельзя. Он относится к явно входящему в моду режиму "реалтайм с паузой".

Выглядит это так: вы раздаете своим бойцам команды ("Стой тут, иди туда"), потом запускаете время (медленно, нормально или быстро) и все приходит в движение. Как только кто-то из ваших подопечных доберется до нужной точки, игра останавливается. Пауза включается и в случае появления противника, получения вашим бойцом ранения, ну и во всяких других внештатных ситуациях. Естественно, и компьютерный противник тоже не стоит на месте, а выполняет свои задачи одновременно с вами.

Поначалу мне все это резко не понравилось, хотел я было отнести данное новшество к надругательству над святынями и поставить на игре жирный крест. Однако, погоняв игру, понял, есть тут здравое зерно. Неприятно, конечно, что ты не можешь подойти вплотную к исчерпавшему свои ходы инопланетянину и расстрелять его в упор. Или выскочить из-за угла, бросить гранату и безнаказанно спрятаться обратно. Да и все прочие, наработанные долгими годами походовых сражений, приемы тут оказываются лишними. Зато появляется масса новых, не менее интересных. Рассказывать о них я не стану, отмечу только основные особенности нового тактического режима.

Прежде всего, стоит отметить появление стека команд (в игре он назван планом). Вы можете не просто скомандовать бойцу двигаться в указанную точку, но и указать любой, самый извилистый путь. Причем часть пути он может передвигаться бегом, часть пешком, часть еще как-то. Более того, по прибытии в нужную точку боец может сразу же приступить к каким-то заранее спланированным действиям

Это не инопланетные монстры, это мои бойцы тащат на себе переносные турели







Враги нападают на нашу базу. Думаете, вдвоем не отобьемся! Еще как отобьемся!



(выстрелить в противника, гранату бросить и т.д.). Но и это еще не все, вы можете заранее прикинуть, какова будет вероятность поражения цели бойцом в конце его движения. Например, в ста шагах от вашего подопечного стоит на открытом месте алиен. Вы наводите на него курсор и узнаете, что вероятность попадания из выбранного оружия с данной позиции 12%. "Маловато будет", - решаете вы и кликаете курсором на полпути до противника (чтобы переместить туда бойца). Если вы теперь наведете курсор на врага, обнаружите, что вероятность попадания увеличилась до 35%, то есть, когда боец дойдет до этой точки, он сможет поразить врага с такой вероятностью (если, конечно, противник сам куда-нибудь не переместится). Можно составить и более хитрый план, включающий в себя передвижение вне видимости противника, выход ему в тыл и несколько выстрелов (можно и с разных позиций). Если вы хотите синхронизировать атаку нескольких бойцов, и тут нет проблемы: специальный счетчик постоянно показывает, сколько пунктов действия осталось каждому бойцу до окончания выполнения всех заданий.

Таким образом ситуация постоянно находится под вашим контролем, заданные маршруты передвижения бойцов отмечены разноцветными линиями (для каждого члена команды свой цвет), рядом с портретами персонажей точно указано, сколько ему еще идти или стрелять осталось, над выбранными для атаки алиенами висят иконки с вероятностью попадания в них. Если что-нибудь пойдет не так, можно включить паузу и изменить планы. А можно и наоборот, не дожидаясь, когда кто-то из бойцов выполнит свой план, выдать ему новые задания в режиме реального времени.

Как видите, режим получился интересный, где-то даже удобный. Не все еще в нем как следует отлажено, доведено до совершенства, но, когда он войдет в повсеместное употребление, недостатки будут устранены, а достоинства углублены.

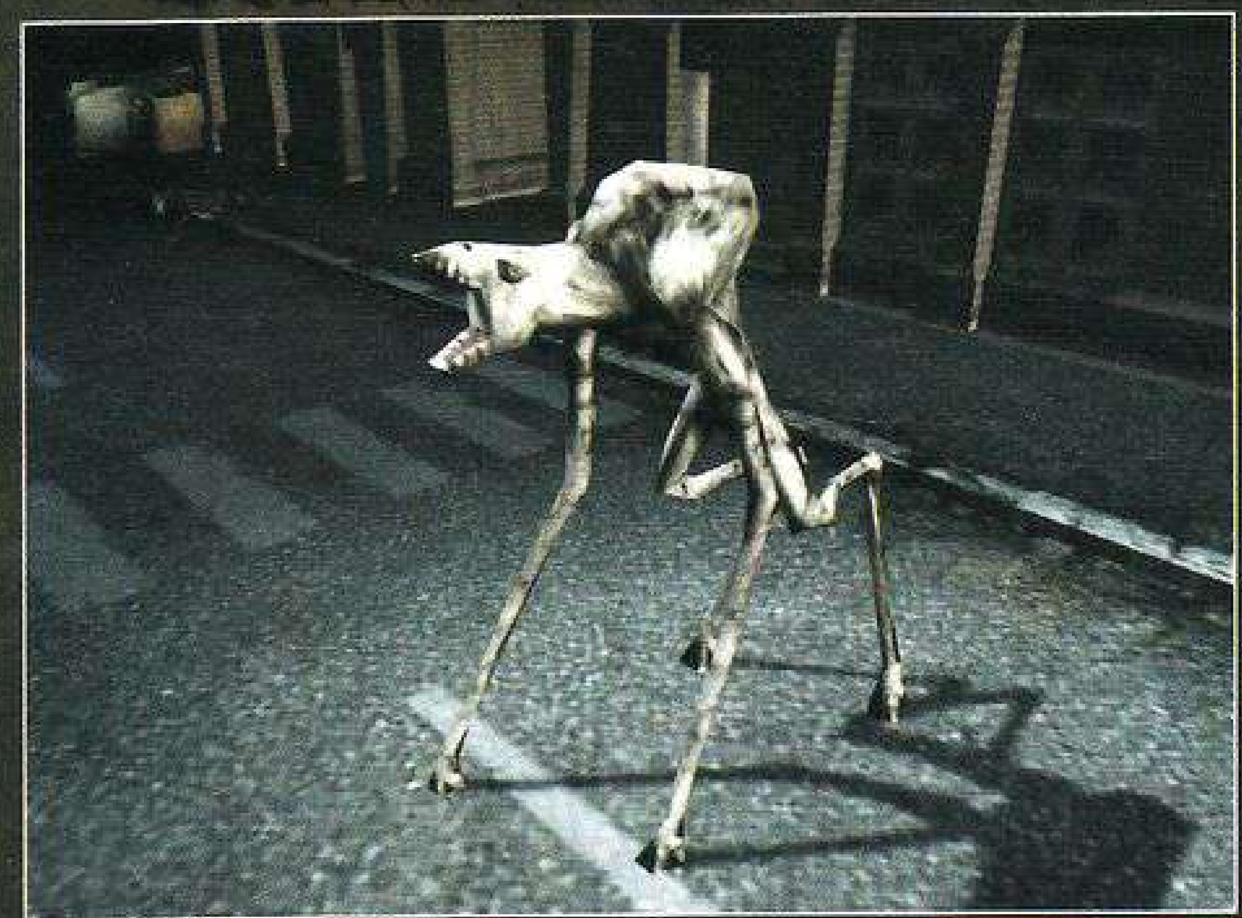
Посмотри на моих бойцов, целый мир знает их в лицо

Ролевые системы в современных SQS усложнились до предела (вспомните хотя бы Silent Storm). Разработчики UFO:A тоже не упустили этот важный момент, хотя и не стали придумывать что-то уж слишком оригинальное. Каждый из бойцов имеет шесть основных характеристик (три физические и три ментальные), при достижении им очередного уровня можно повысить любую из них на один балл. Умения (а их у нас достаточно много) повышаются при росте основных характеристик и в процессе тренировок. Как видите, все достаточно просто и удобно, с самого начала игры вы можете составить план прокачки персонажей с тем, чтобы создать сбалансированную команду. Причем, поскольку экспа дается как за монстров (т.е. за убиение алиенов), так и за квесты (т.е. за выполнение заданий миссии), стоит перед каждым заданием разобраться, кого туда отправить, а кого оставить дома для тренировок.

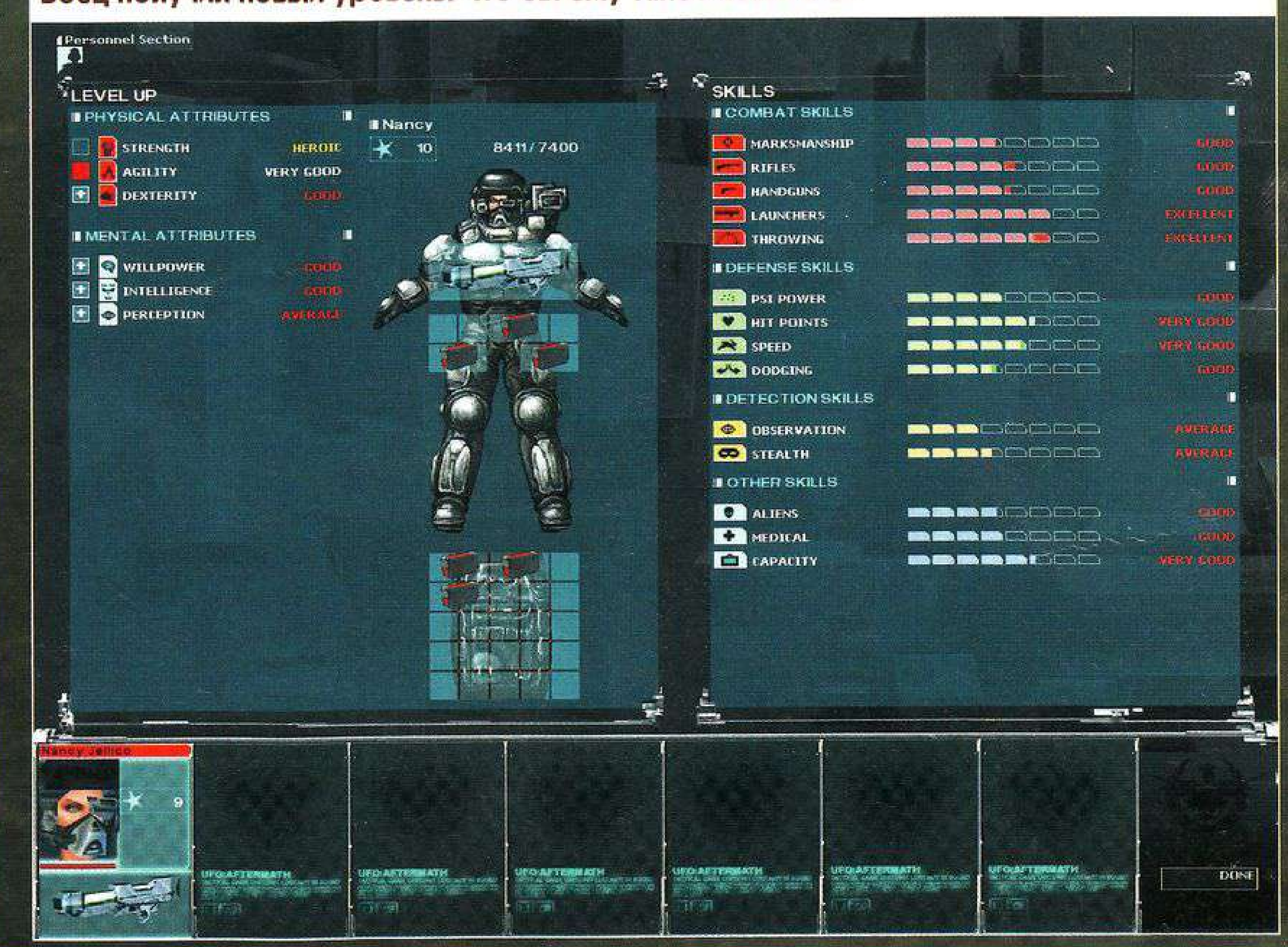
К ролевой системе тесно примыкает система оружия. На мой взгляд, она в игре слишком усложнена. Вспомните, как было в первых играх сериала - просто пистолет, просто винтовка, просто гранатомет, просто ракетница и т.д. Сейчас же у нас имеется куча пистолетов, автоматов и всего прочего (реально существующих образцов). После освоения инопланетных технологий тоже появляются по несколько образцов "чужого" оружия, так что приходится постоянно ломать голову, чем в каждый конкретный момент вооружать команду. Впрочем, кое-кому такое разнообразие даже нравится, так что особо брюзжать по этому поводу не буду.

Mission Impossible

В первых играх сериала почти все миссии сводились к банальной зачистке территории. Таких миссий навалом и в UFO:A, но появилось и кое-что новенькое. Например, разведывательные миссии, в которых вам нужно всего лишь определить, какие именно типы алиенов обитают в данном месте. Не менее интересны и миссии по



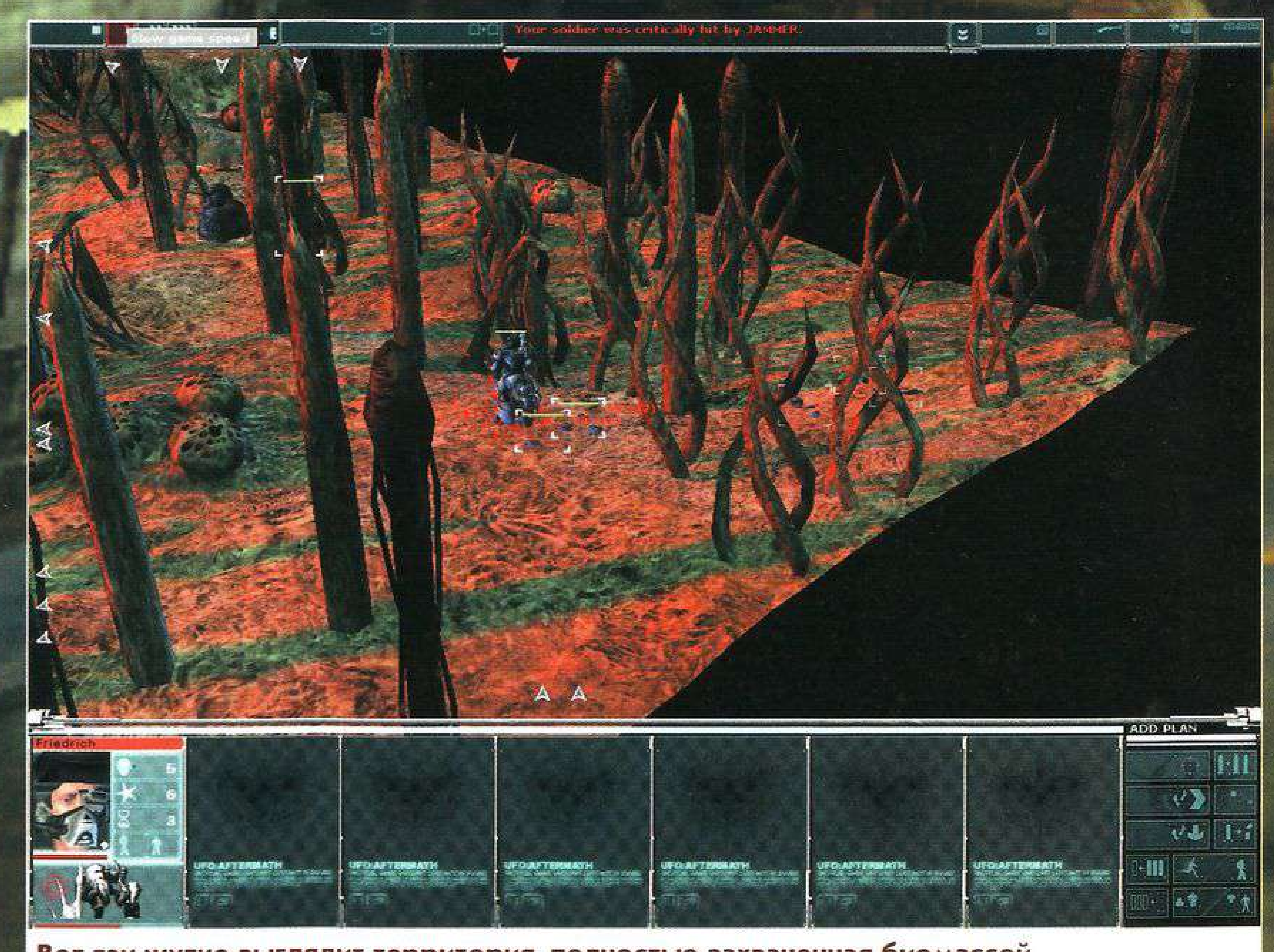
Боец получил новый уровень. Что бы ему такое повысить?





спасению экипажей сбитых самолетов. В обычных миссиях по уничтожению инопланетян тоже есть небольшое новшество: теперь вам не нужно уничтожать всех врагов до единого, а только определенный процент от первоначального количества (обычно можно оставить в живых одного-двух). Таким образом, как я понимаю, снимается "синдром последнего алиена". Ну и, наконец, вам вовсе не обязательно выполнять самостоятельно все миссии - некоторые из них можно передавать "правительственным войскам".

Так что же, все тут у нас хорошо? Увы, нет, к организации миссий есть масса претензий. Опять же вспомним первые части сериала, в X-COM за нумером один и два одинаковых миссий почти не было. Для каждого типа миссии, для каждой местности имелся набор "кирпичиков", из которых каждый раз собиралось что-то более-менее оригинальное. Исключение составляли оборона собственных баз, финальные миссии да зачистка кораблей во второй игре. В третьей игре, где дело происходило в одном-единственном городе, приходилось изредка зачищать одни и те же здания, но для каждой новой игры город и все постройки создавались заново. В рассматриваемой же игре имеется немало миссий, похожих друг на друга как две капли воды. Например, в первой фазе захвата инопланетной базы и сам ландшафт, и точка старта, и даже места расположения врагов всегда одни и те же. Почти одинаковы и миссии по зачистке новых баз, да и вообще частенько одну городскую миссию трудно отличить от другой, хотя протекают они в разных странах и на разных континентах.



Вот так жутко выглядит территория, полностью захваченная биомассой

В чем же причина такого вопиющего безобразия? В движке.

Двигатель прогресса

Согласно современным требованиям движок игры полностью трехмерный, очень мощный и красивый. Он позволяет создавать удивительно реалистичные и живые ландшафты, но вот именно что "создавать". Я так понимаю, что современные технологии пока не позволяют применять систему "кубиков" и случайной генерации, так что миссии приходится прорисовывать заранее (или создавать достаточно большие блоки, из которых потом собирается местность). На первых порах этого не замечаешь, но уже к середине игры однообразие миссий начинает надоедать.

Выскажу еще одно парадоксальное замечание - приобретя третье измерение, игра утратила объемность. Вспомните, как проходила зачистка неприятельской базы, летающей тарелки или городского квартала: сначала вы очищали первый этаж, потом поднимались (или спускались) на второй, третий и т.д. Существовали специальные переключатели, позволявшие показывать как бы срез местности на интересующем вас уровне. Теперь же ничего такого нет - в городские здания вообще заходить нельзя, ну а базы, НЛО и прочее стали одноэтажными. Помимо того, что это сильно снижает игровой интерес, возникают и неудобства, связанные с необходимостью вертеть и масштабировать карту.

Тут я разработчиков извинить никак не могу. В том же самом Silent Storm, движок которого и мощнее и красивее UFO:A, многоэтажность присутствует, причем в привычной форме, так что современные технологии явно позволяют использовать старые наработки.

X-COM или не X-COM?

Стратегические авторитеты "Навигатора" достаточно долго обсуждали этот вопрос применительно к новой игре, к единому мнению прийти так и не удалось. Да, в игре есть масса штучек, сближающих ее с оригиналом, но немало и отличий. Лично я придерживаюсь мнения, что это все же X-COM. Если сравнить между собою первую игру с третьей, можно заметить, что отличий там не меньше, чем между UFO:A и тем же "Апокалипсисом". В третьей игре была введена система дипломатии (нейтральные дружественные или враждебные корпорации), руководимые игроком воздушные бои, наконец, и тактические битвы можно было при желании вести в реалтаймовом режиме. Тем не менее, никто не сомневается, что это был "настоящий X-COM".

Ну а если отвлечься от этих, не всем интересных рассуждений и рассмотреть игру в отрыве от прошлого, можно сказать, что она явно удалась. Недостатков в ней немало, но достоинства явно перевешивают. **Н**



РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

8.1

Самый Первый жанр COM`ом

Андрей АЛАЕВ

In her ear someone said: "Twenty mutons dead."
"Twenty!"
"We were busy."
Diane Duane

У всякого большого произведения искусства (а в том, что игры – произведения искусства, надеюсь, никто из вас не сомневается) есть свои родители. И, в подавляющем большинстве случаев, у родителей, сиречь авторов, до Opus Magnum случались и другие детишки. В нашем случае, наверное, ни для кого не являются секретом имена авторов – братьев Ника и Джулиана Голлопов, замечательных программистов и дизайнеров, которые фактически создали один из самых популярных жанров в истории игр. Рассказывать про этот замечательный дуэт, стоящий в истории игр рядом с такими именами, как Мейер, Григсби, Гэрриот, Кармак, Ромеро (список не бесконечен, но тупое перечисление не есть наша цель), особого смысла не имеет. Для нашего рассказа не имеет значения, как они провели детство, каких девчонок клеили в институте, что любят есть на завтрак и как относятся к музыке группы "Van Der Graaf Generator" и голубому периоду Де Домье-Смита. Для нас значительно важнее их творческий путь до, после и, главное, во время UFO. И проследить их тернистую дорожку, пожалуй, следует, хотя и не будем забывать: в основном мы рассказываем об играх под великолепно продающимся лейблом "X-COM", не все из которых, к сожалению, созданы Голлопами.

Голлопы без X-COM



Morkin II

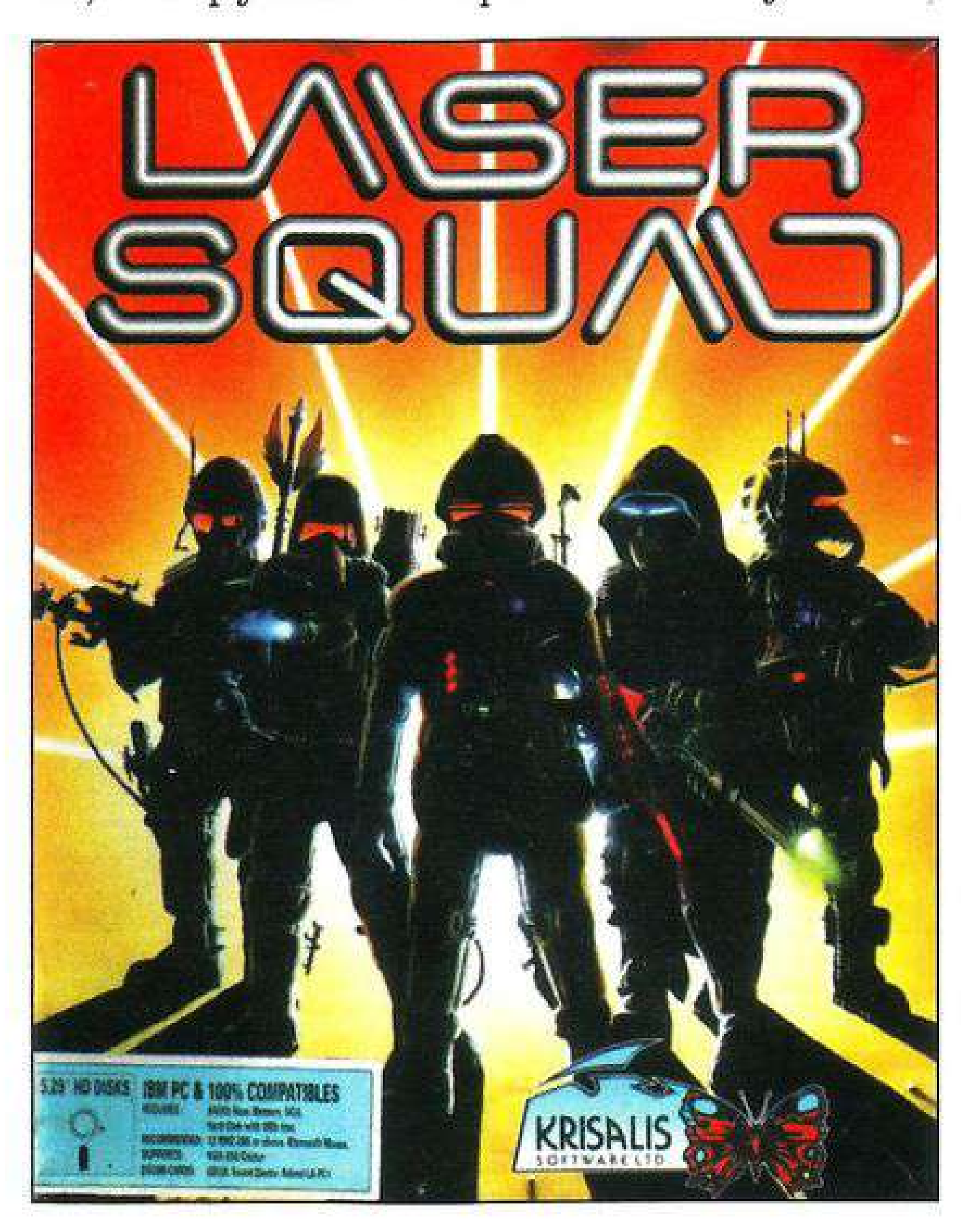
Корни деятельности братьев уходят в далекое прошлое, не имевшее никакого отношения к IBM PC или любому другому PC, будет таковые найдутся. Началось все со "Спектрума", и именно на этой легендарной платформе появился их первый хит – мультиплеерный Chaos. Игра посвящалась противостоянию магов, боровшихся друг с другом как посредством прямых заклинаний, так и с помощью вызванных существ. Фанаты Magic: The Gathering должны были увидеть много знакомого в предыдущем предложении, что лишний раз доказывает: нет такой новой идеи, которая не оказалась бы хорошо забытой старой.

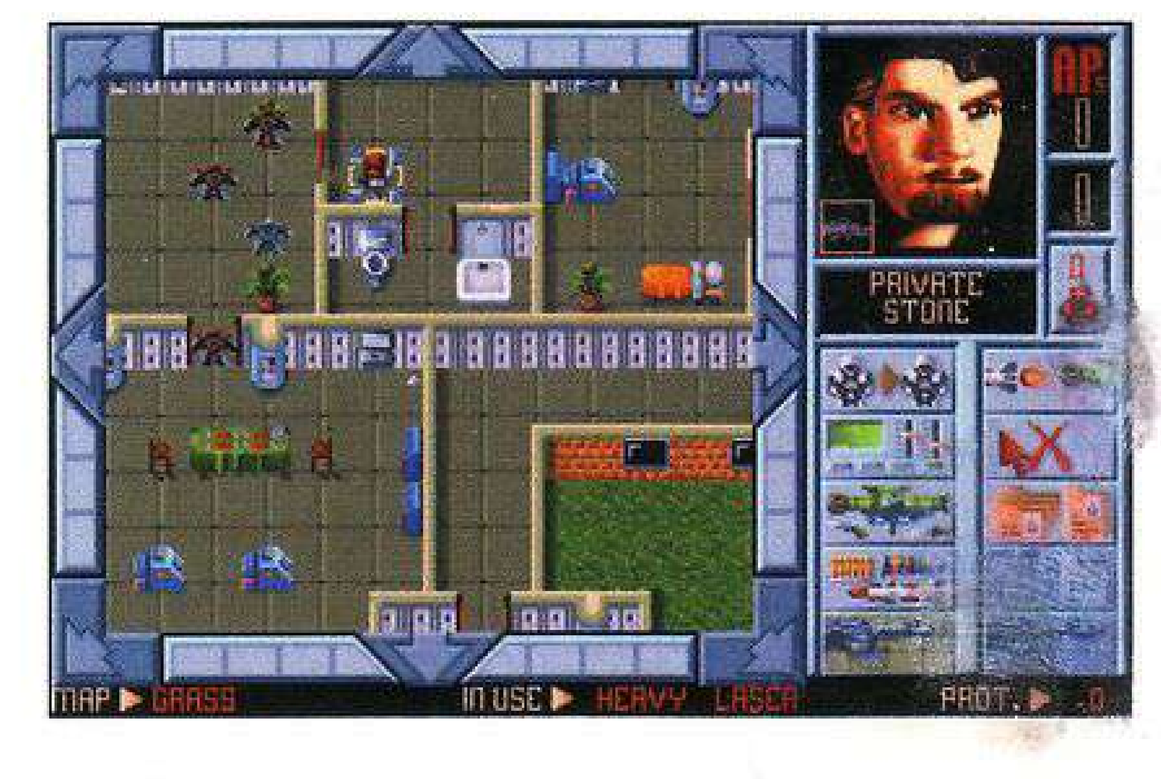
Увидеть, что из себя представлял Chaos, можно и сейчас либо с помощью эмулятора, либо запустив игру Morkin II, которую сделал Энтони Гамильтон на основе идей (и даже при некотором участии) Джулиана. Несмотря на крайнее графическое убожество (даже для 1992 года), общую идею уловить можно, идею, которую Голлопы несли в оснащенные компьютерами массы с самого начала своей карьеры и по сию пору. Безусловно, пошаговые тактические игры в настольном варианте существовали уже довольно большое время, либо "отпочковываясь" от ролевых игр и варгеймов, либо сами по себе. Но именно Голлопам принадлежит заслуга в окончательном и бесповоротном поселении этого жанра на PC, и тем более – в его популяризации.


Основной цвет в Morkin II был черный

Первый же серьезный проект братьев на нашей любимой платформе оказался очень удачен, популярен и живуч в памяти потомков. Фактически, именно его можно считать прямым и основным предшественником UFO. Разумеется, речь идет от Laser Squad.

Если брать геймплей, то он, с некоторыми, разумеется, отличиями, крайне похож на то, что мы увидели двумя годами позже в первом X-COM. Десантники потихоньку передвигаются по местности, обнаруживают противника и уничтожают его. Или наоборот, что тоже бывает нередко. Процесс был интересен до безумия, графика вполне соответствовала тогдашнему уровню развития технологий, игра (в определенных кругах) стала популярной. Энтузиасты занимались легким графоманством, пописывая рассказики про приключения любимых героев, мне довелось читать один даже очень неплохо написанный.





Однако были причины, которые помешали стать Laser Squad бешеной популярной вообще, а не в узких кругах; причины, заставляющие критиков считать в общем-то неплохую игру всего лишь разминкой перед настоящим, большим делом. Причин было две, хотя некоторые склонны объединять их, указывая на один большой и толстый резон.

Дело в том, что игра включала только пять сценариев. В итоге, мало того, что весь процесс состоял только из боев (что, на мой взгляд, скучно и неразумно, хотя у многих на этот счет противоположное мнение), так еще и никакой взаимосвязи между заданиями не было. Вру немного, некоторая сюжетная линия прослеживалась, да и персонажи встречались не по одному разу, но реальной, игровой связи не было. Десантники не набирали опыта и их навыки не росли, и никакого сбора трофеев. На фоне такого недостатка даже отсутствие хоть какого-нибудь стратегического режима (хотя бы как в первом JA) выглядит второстепенным замечанием. Небольшой арсенал – это вообще, как говорится, не баг, а фича: только



Составляющая RPG в Laser Squad была достаточно сильна. (Всякое сходство солдата с молодым Шевчуком - случайно)

с появлением второго Jagged Alliance (увы, но без кивков на вторую самую удачную тактическую серию никак не обойдешься) в моду вошел богатый выбор оружия, в своем разнообразии больше декоративный, нежели действительно необходимый.

Тем не менее, это был правильный шаг в правильном направлении. Братья с легким сердцем расстались с издателем Laser Squad, фирмой Krisalis, и перешли под крыло Microprose, которая в то время олицетворяла собой передний край игротворчества: с конца восьмидесятых и до середины девяностых компания разработала и издала десятки игр, вошедших в золотой фонд индустрии, больше, чем любая другая контора. Надо отметить, что жанровыми рамками микропрозовцы скованы не были, экспериментировать любили и нового не боялись. Надо полагать, что именно такая политика компании позволила появиться на свет одной из лучших игр в истории всех жанров. Игре, о которой речь пойдет в следующей главе.

Голлопы и X-COM

Для начала давайте разберемся с маленькой проблемой, так сказать, терминологического характера. Как правильно называть эту игру: UFO или X-COM (Enemy, естественно, Unknown)? И так и так. X-COM – название американского релиза, а UFO – европейского (конечно, были и другие, скажем, японский, он же "мичи нару синрякуса", но они распространения в России не получили). Если эта проблема вас интересует всерьез, почитайте интервью с Джулианом. Я же оставляю за собой свободу называть игру и так, и так.

Вообще говоря, рассказывать человеку, который в UFO не играл и даже его не видел, суть процесса и описывать впечатления – дело, по-моему, безнадежное. Я считаю, что куда более эффективно найти где-нибудь эту игру и поставить на свою машину (рекомендую col-

Несмотря на несколько пародийное оформление в стиле комиксов, UFO была донельзя серьезной игрой



Мои чужие книжки...



Диана Дуэйн и X-COM

UFO вызывала брожение умов в масштабах чудовищных. Количество самопальных рассказиков по мотивам событий игры огромно, некоторые даже были опубликованы на нашем сайте. Иногда за дело брались и более профессиональные графоманы. Скажем, некто В. Васильев, который считается писателем (раз у него выходят книжки с красочными обложками — значит, писатель), тоже на заре своей карьеры живописал алиеноубийство. Все это творчество я вам настоятельно не рекомендую. А вот книгу Дианы Дуэйн — напротив, тем более что, хотя и довольно давно, ее переводили и издавали[1] (не удивительно, что давно, — она и в оригинале вышла в 1996 году).

Из уже довольно приличного набора околоигровой литературы, которую я вынужден периодически одолевать, X-Com: UFO Defense оставила самое благоприятное впечатление. Разумеется, по стилю это ни разу не Фолкнер, но, по крайней мере, язык весьма приличный, читается легко. Персонажи довольно картонные, но автор старалась изо всех сил сделать их сколько-нибудь трехмерными. Неважно, что у нее не очень получилось: тут и жанр, и привязка к игре не очень-то способствует появлению шедевра. Но максимум возможного Дуэйн сделала, и спасибо ей за это.

Главная задача любой книги-по-игре: заинтересовать читателя, заставить его купить игру либо пройти ее заново. И именно эта задача выполнена Дианой на все 123,45%. Ей настолько точно удалось ухватить дух UFO, настолько органично вписать в повествование все аспекты игры, что даешься диву. Причем любопытно, что собственно живописанию боев уделено не так уж мало внимания, основная тяжесть повествования – на стратегических вопросах. Охвачены и продуманы любые мелочи; вместе с игроками писательница задумывается над вопросом: кто же покупал у X-COM'а все эти хеви плазмы и трупы сектоидов, да еще за неплохие деньги?

По ходу действия автору начинаешь доверять настолько, что даже редкие мелкие ляпы (не литературного плана, а в смысле соответствия игре) вызывают непонятную и нелогичную досаду. К счастью, их число мало, навскидку готов вспомнить всего один: в описаниях марроканской базы "Ирхил М'Гул" упоминается уж слишком много ангаров. Конечно, их на базе можно разместить аж до 9 штук, но откуда взять место для остальных, не менее важных построек?

В общем, повторю свою рекомендацию: для любителя X-COM и всех ностальгирующих старперов вроде меня книга Дуэйн – must read. В отношении меня она свою задачу выполнила: интерес был столь велик, что я немедленно начал переигрывать. А это, с моей точки зрения, лучшая похвала автору книги по компьютерной игре.

1. У нас книга вышла в 97 году с довольно нелепым названием "Икс-Команда", под патронтажем издательства АРМАДА

Dreamland: Freedom Ridge

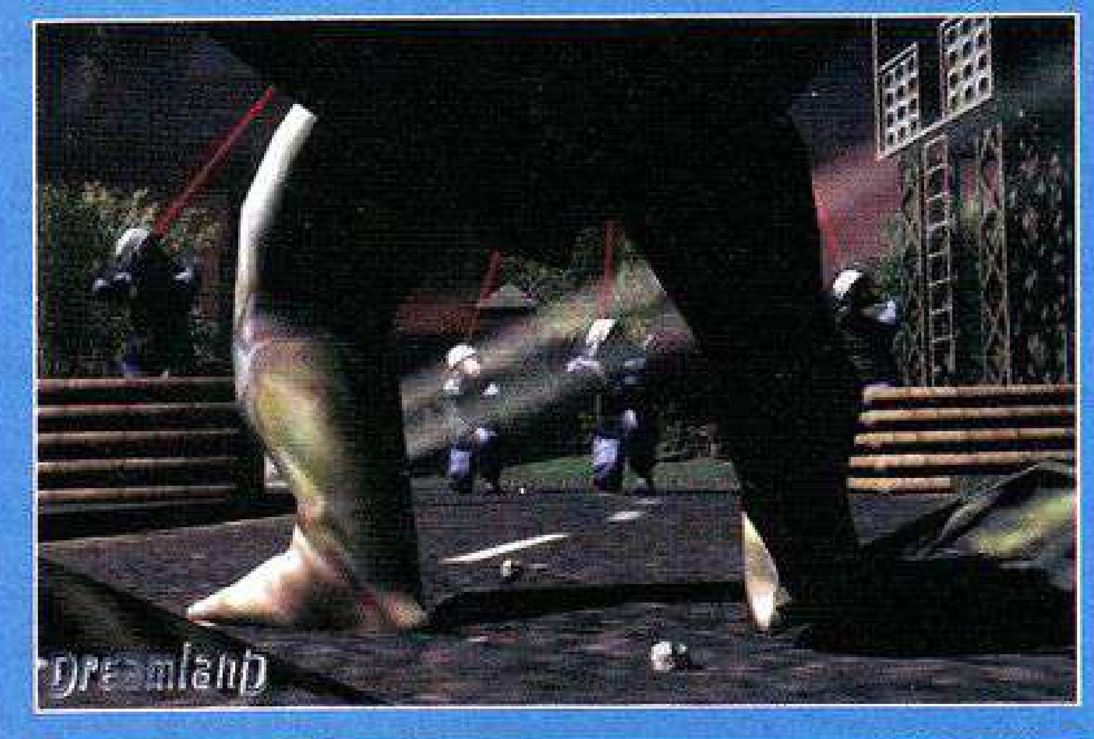


Возвращение Голлопов к теме инопланетной угрозы воспринято было на ура всеми, включая издателей. Bethesda, для которой они уже сделали Magic & Mayhem, радостно подписала их на работу, более того, игра главным образом планировалась для PS2. Для лучших продаж маркетологи посоветовали обозначать проект как "RPG-based strategy", да и вообще общее направление дизайна было взято в сторону Jagged Alliance, как мне сдается. Сама по себе JA игра отличная, но отличная в том числе и от UFO своей эдакой ролеватостью. И если как RPG она на голову выше, то на стратегическом фронте проигрывает столько же, если не больше. Вряд ли Голлопы все делали так просто, скорее всего у них было достаточно козырей в рукавах. Однако "достаточно" – понятие растяжимое. Для продолжения жизни проекта их оказалось не хватило.

Из того, что просочилось в открытые источники, можно сделать следующие выводы. Братья сделали некий движок, трехмерный причем. Картинки были вполне достойные, во всяком случае никто не обратил бы на графику особо пристального внимания, если захватывает процесс. Однако Bethesda это все не очень понравилось. Братья поднапряглись, и сделали еще один движок. Но то ли на PS2 свои, чрезмерно завышенные требования, то ли еще что, но контора отправила Голлопов хлебать несолоно. Голлопам было не привыкать, и они столь же вежливо послали Bethesda.

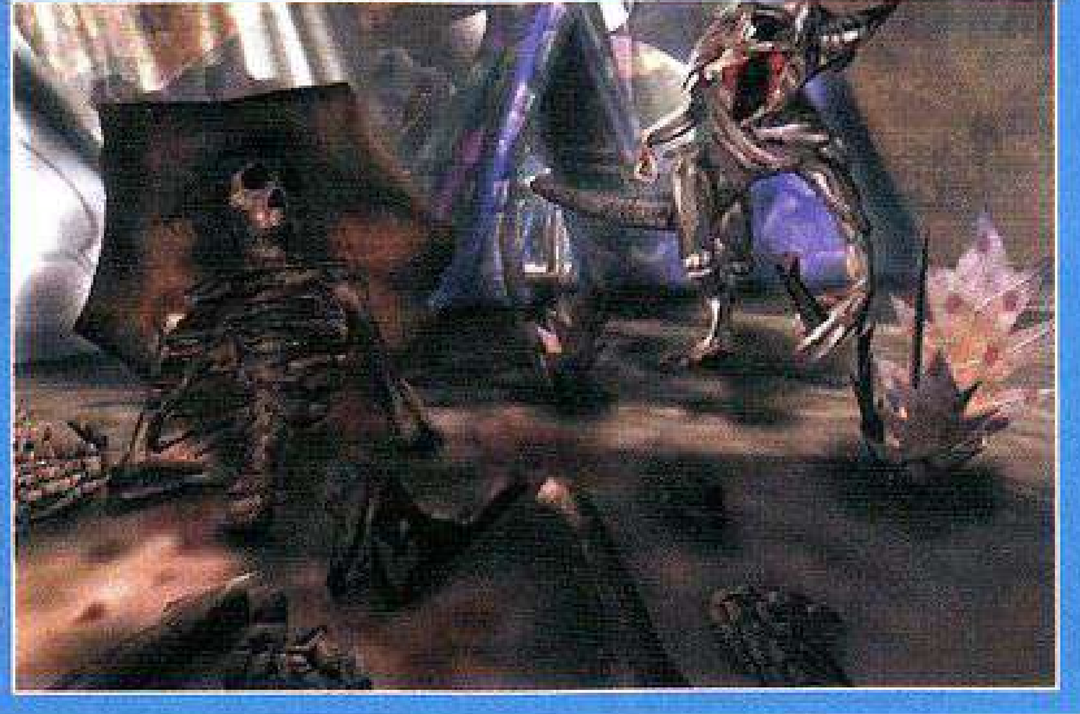


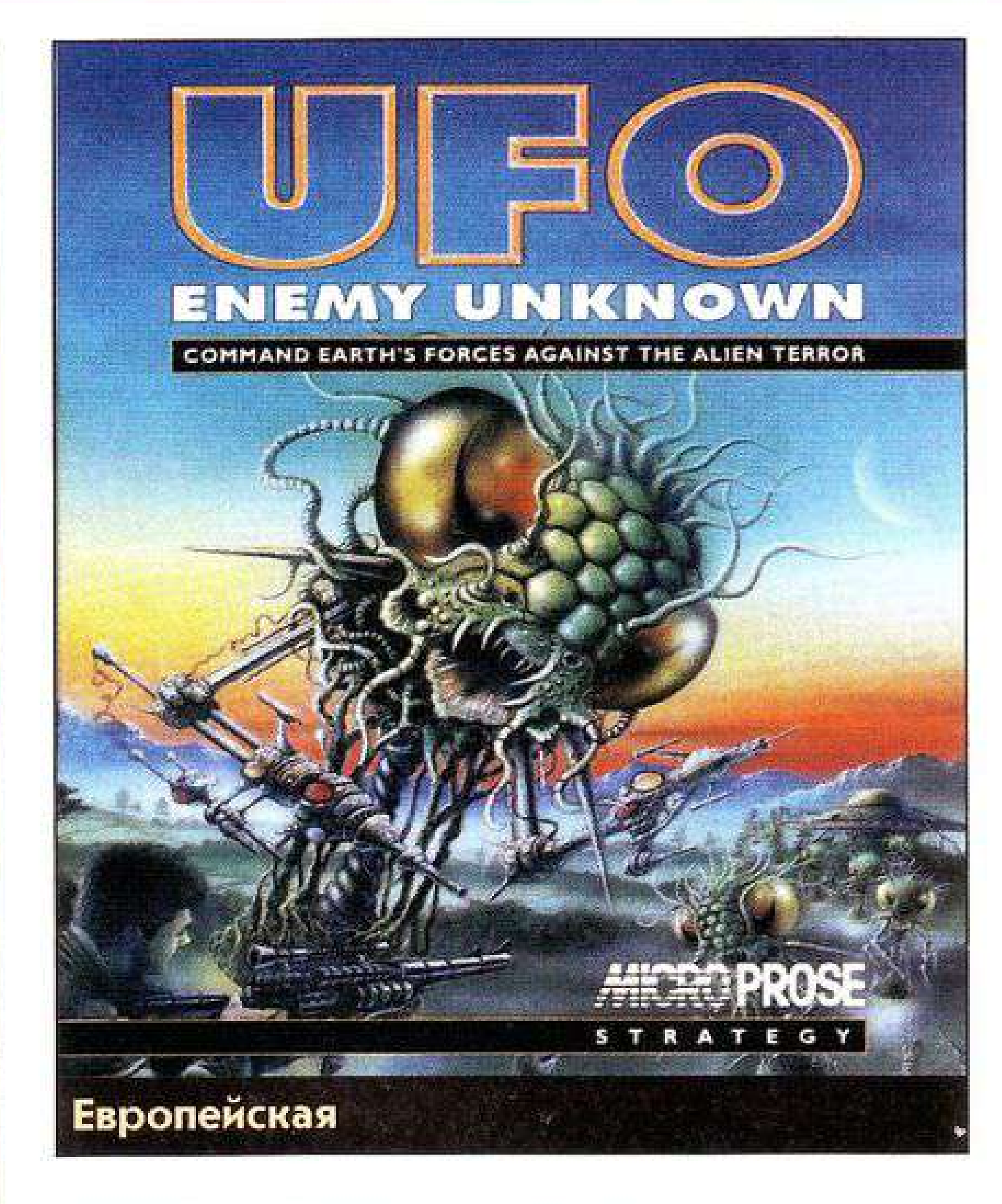
Все наработки по игре издатели передали чехам из ALTAR Interactive, судя по UFO: Aftermath, они эти наработки не очень-то использовали. А правду вы узнаете из интервью Джулиана.











Европейская

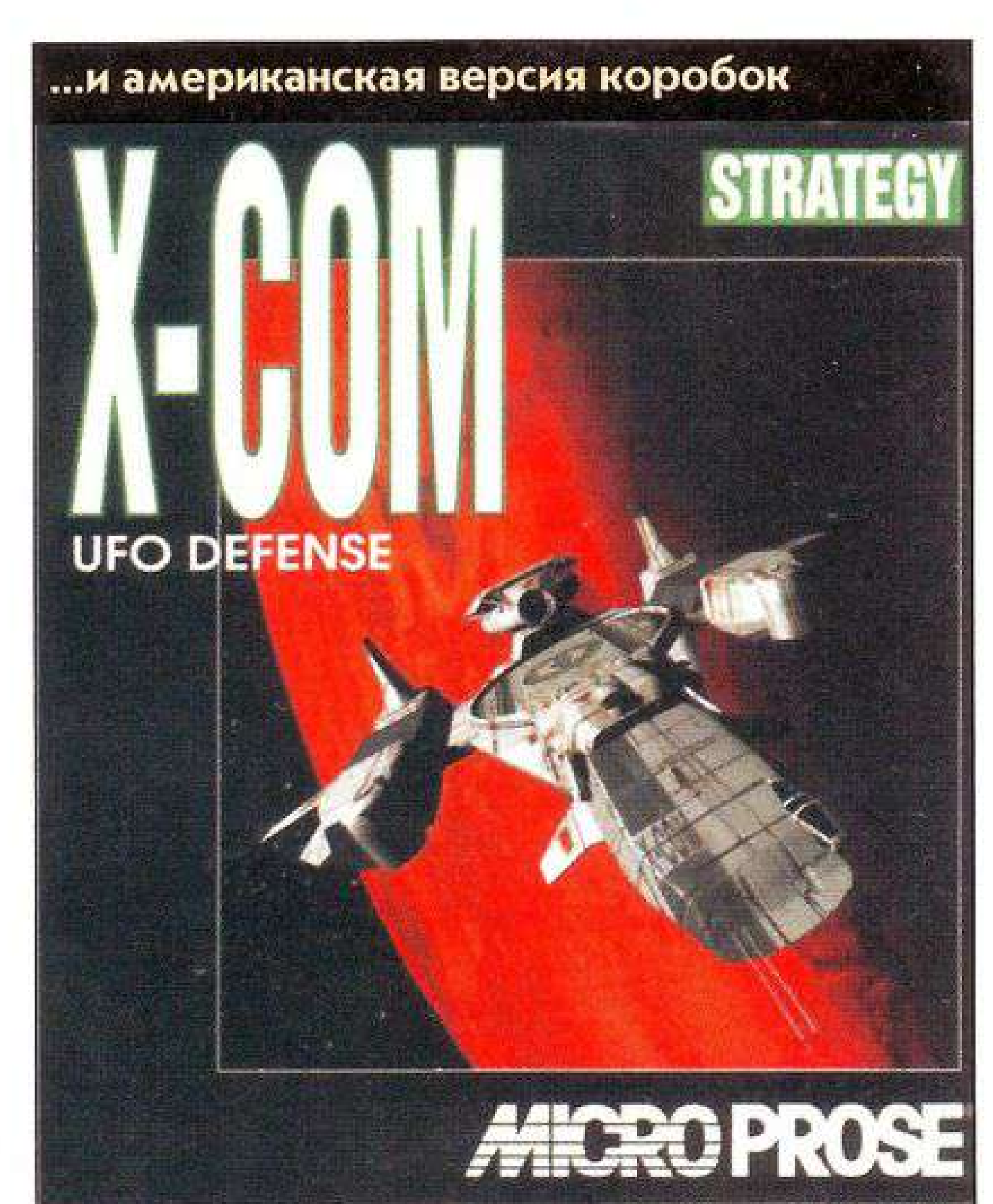
lector's edition, с оптимизацией под Windows). Ручаюсь, игра схватит вас за... в общем, схватит и не будет отпускать, пока вы не разберетесь с инопланетной угрозой.

И не бойтесь, что вас отпугнет внешний вид ветерана. Графика, естественно, VGA, 320 на 200 на 256 цветов, но выполнена просто бесподобно. Право слово, более качественная реализация этого видеорежима, конечно, встречалась, но так редко! Впечатление, которое производила эта картинка десять лет назад, передать, наверное, просто невозможно. Это был безусловный восторг, не омраченный никакими "но".

Более того, интерфейс UFO достоин пулитцеровской и нобелевской премий и еще какой-нибудь в придачу. Он совершенно не напрягает даже сейчас, хотя по прошествии стольких лет все же замечаешь пару моментов, которые хотел бы чуть исправить. Все элементарно просто, крайне удобно и интуитивно понятно. В управление можно было въехать за пять минут, и это при полном отсутствии популярного нынче онлайн-хелпа! Современный же игроман, даже не обезображенный знанием английского, освоит процесс еще быстрее.

Однако в моей душе живут странные сомненья, что хоть кто-то, не игравший в X-COM во время оно, рискнет всерьез взяться за игру десятилетней давности. А посему постараюсь все же передать вам прелесть этого шедевра, тем более

...и американская версия коробок





ДиКаприа! ДиКаприа!..



Любимая картинка всех фанатов UFO - вскрытие сектоида

что притягивала игрушка не только и не столько красивой графикой и удобным интерфейсом.

Притягивал синтез. Некоторые "критики" указывают, что UFO фактически состояла из двух игр: внешней стратегической части и пошагового тактического боя. С одной стороны, это верно, но никому и никогда не удавалось так хорошо сплавить эти две составляющие, сплавить практически воедино. И именно высочайшее качество частей плюс мастерство "сварщиков" определило успех предприятия.

Итак, на дворе 1999 год. Человечество поставлено перед фактом вялотекущего инопланетного вторжения. Ничего удивительного: в конце концов, пришельцы не настолько превосходят людей, чтобы сразу открыто выступить против них, да и литературе такие случаи известны (см. Д. Уиндем, "Кракен пробуждается", К.Д. Саймак "Почти как люди" и т.п.). Правительства 16 стран создают организацию под названием X-COM, то бишь eXtraterrestrial COMbat unit, договариваются о финансировании и пускают ее в свободный полет. Одна подземная база, впрочем, полностью готовая и экипированная, и некоторая стартовая сумма – вот все, чем располагает игрок на старте.

Скажу крамольную мысль: именно стратегическая часть UFO нравится мне более всего. Бои могут и наскучить, а вот защита всей планеты – дело для настоящих мегаломаньяков. Итак, как же нам противостоять внеземной угрозе?

Мы строим базы в разных точках земного шара, помня о том, что их максимальное число ограничено, а избавиться от неудачно размещенной базы невозможно. Мы строим в них ангары для перехватчиков и воздушных транспортов, лаборатории и мастерские, тюрьму для пришельцев, радары для обнаружения НЛО, склады и жилые помещения. Мы нанимаем ученых и инженеров, солдат и загружаем в транспорт вооружение. Поначалу выбор беден: обычные автоматы и пистолеты, ручные автопушки, ракетные установки да гранаты. И мы ждем, когда на экране радара ярко-зеленый "блип" известит нас о том, что засечена тарелка.

Скорей, скорей выпускай перехватчик! Взорви этих инопланетных уродов, пущай спустятся с небес на землю, да пожестче! Транспорт с нашей боевой командой уже в пути, они добьют тех, кто выжил в катастрофе.

Вот примерно с этого момента мы переходим в боевой режим. Вариант это, конечно, не единственный, возможна еще атака на "мирно" севшую тарелку, на базу пришельцев или, упаси Господь, их нападение на вашу. Хуже всего, естественно, террористический рейд алиенов на мирный город, поскольку на карту ставятся жизни гражданских. Но от причины суть не меняется: вы раздаете вашим подопечным орудия убийства, а также подручный инвентарь и выходите на бой.

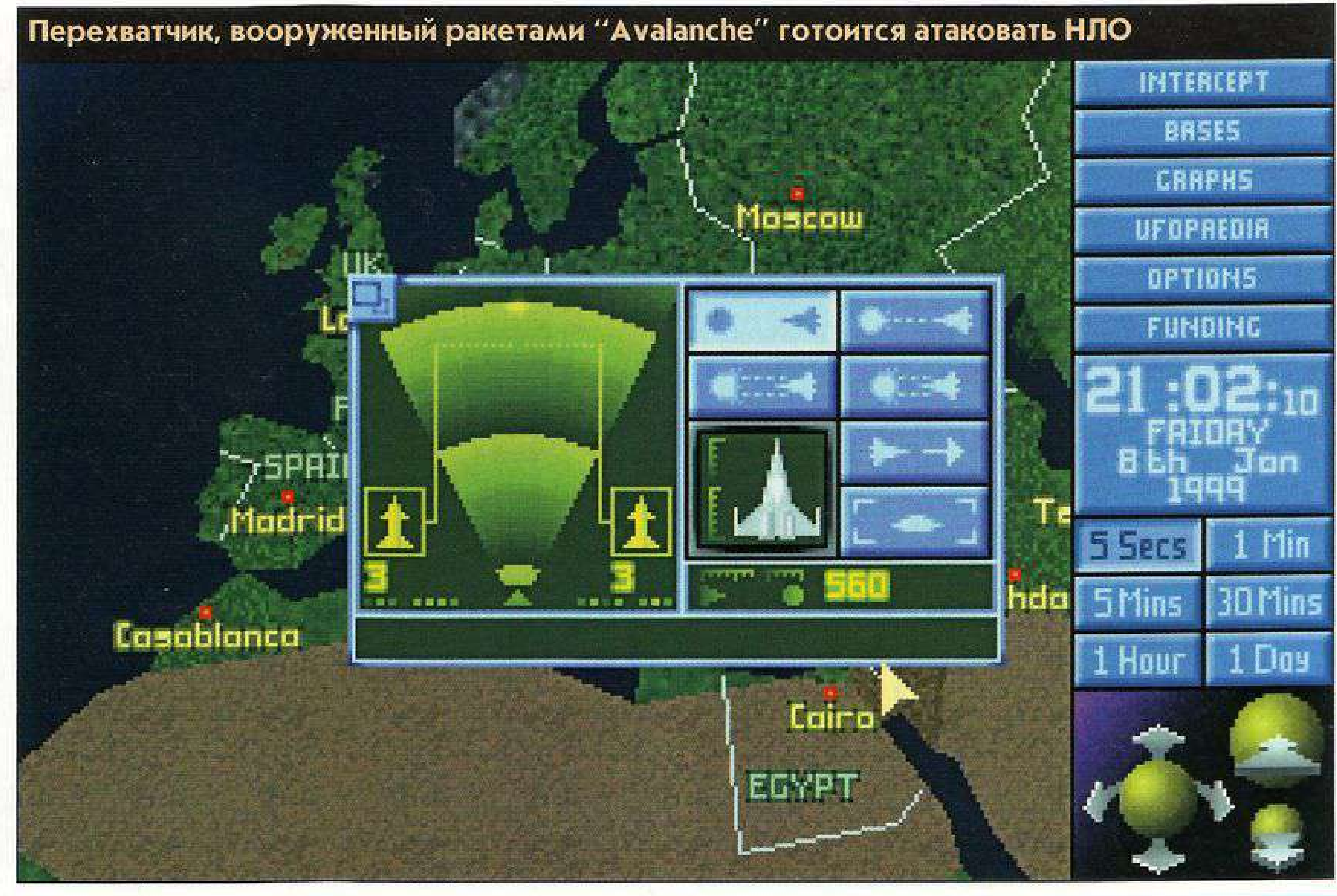
Невероятно, но факт: со времени выхода X-COM в жанре не произошло ничего принципиально нового, более того, встречались даже шаги назад (как не вспомнить JA с его одноэтажными зданиями, в то время как в UFO с самого начала были возможны многоуровневые тарелки и дома). Да и не мудрено, учитывая, сколько всего Голлопы умудрились вместить в свое детище. Десяток вариантов ландшафта, зависящих от места падения тарелки. Каждый раз – новая, случайная карта, хотя и составленная из готовых кусочков конструктора, но новая, неизведанная. Следует еще и учитывать время, в которое ваш отряд добрался до места крушения. Прилетите ночью – будет темень, и узкие глазки сектоидов будут, не моргая, смотреть из темноты, и заряды плазменных ружей будут издалека поражать ваших бойцов. Страшно. В X-COM всегда страшно, даже днем. И особенно пугает звук открывающихся дверей летающей тарелки.

Но, предположим, вы выполнили миссию, и даже может быть, что без потерь. Что ж, возвращайтесь домой с добычей. Ваши высоколобые сотрудники исследуют все, что вы нашли, и поставят продвинутые технологии пришельцев на службу народному хозяйству. Что-то из трофеев можно использовать, что-то продать, причем нередко за хорошие деньги. Успешная борьба с алиенами не только дает повышение вложений со стороны мировых правительств, но и вообще позволяет добиться финансовой независимости.

И дальше все по кругу, точнее, по спирали. Вы обзаводитесь новым оружием – лазерами, плазмой; тренируете своих бойцов (естественно, их навыки растут, более того, их постепенно повышают в звании), боретесь против все новых и новых видов пришельцев: за сектоидами придут флоатеры, за нейкменами – мутоны, за крисалидами – эфериалы. Вы научитесь читать их мысли. Вы узнаете о них все, постепенно заполнив все страницы УФОпедии – аналога Civilopaedia из Civilization, с той разницей, что еще не открытые технологии и знания вам недоступны.

Вы найдете и уничтожите их гнездо, если, конечно, вам хватит терпения и на-

Перехватчик, вооруженный ракетами "Avalanche" готоится атаковать НЛО





Тарелка серьезно повреждена, но внутри наверняка осталось достаточно выживших



На смену перехватчикам пришли "Барракуды", способные на быстрое перемещение как под водой, так и в воздухе

Основные изменения второго X-COM - в дизайне



До конца игры остаются считанные выстрелы

выка. И, спустя некоторое время, вернетесь к реальной жизни.

За всю мою, без ложной скромности скажу, немалую игровую карьеру, я встречал всего пару-тройку десятков игр, которые бы так вытаскивали меня на ту сторону монитора.

X-COM и Голлопы. Повторение пройденного

Природа отдыхает не только на детях гениев, но и на сиквелах великих игр. Вышедший в 1995 году X-COM 2: Terror From the Deep оказался именно таким вот отдыхающим, хотя у многих по этому поводу мнение противоположное.

Вообще говоря, основная проблема TFtD состоит в том, что он более похож на адд-он, чем на полноценное продолжение. Суть игры не изменилась совершенно: вы по-прежнему противостоите агрессивным пришельцам, но на сей раз они атакуют из-под воды (что еще более напоминает книгу Уиндема). Соответственно, базы вы строите под водой, тарелки сбиваете под водой, контролируете воду, бои – тоже подводные... Столько воды, что в ней немудрено утонуть.

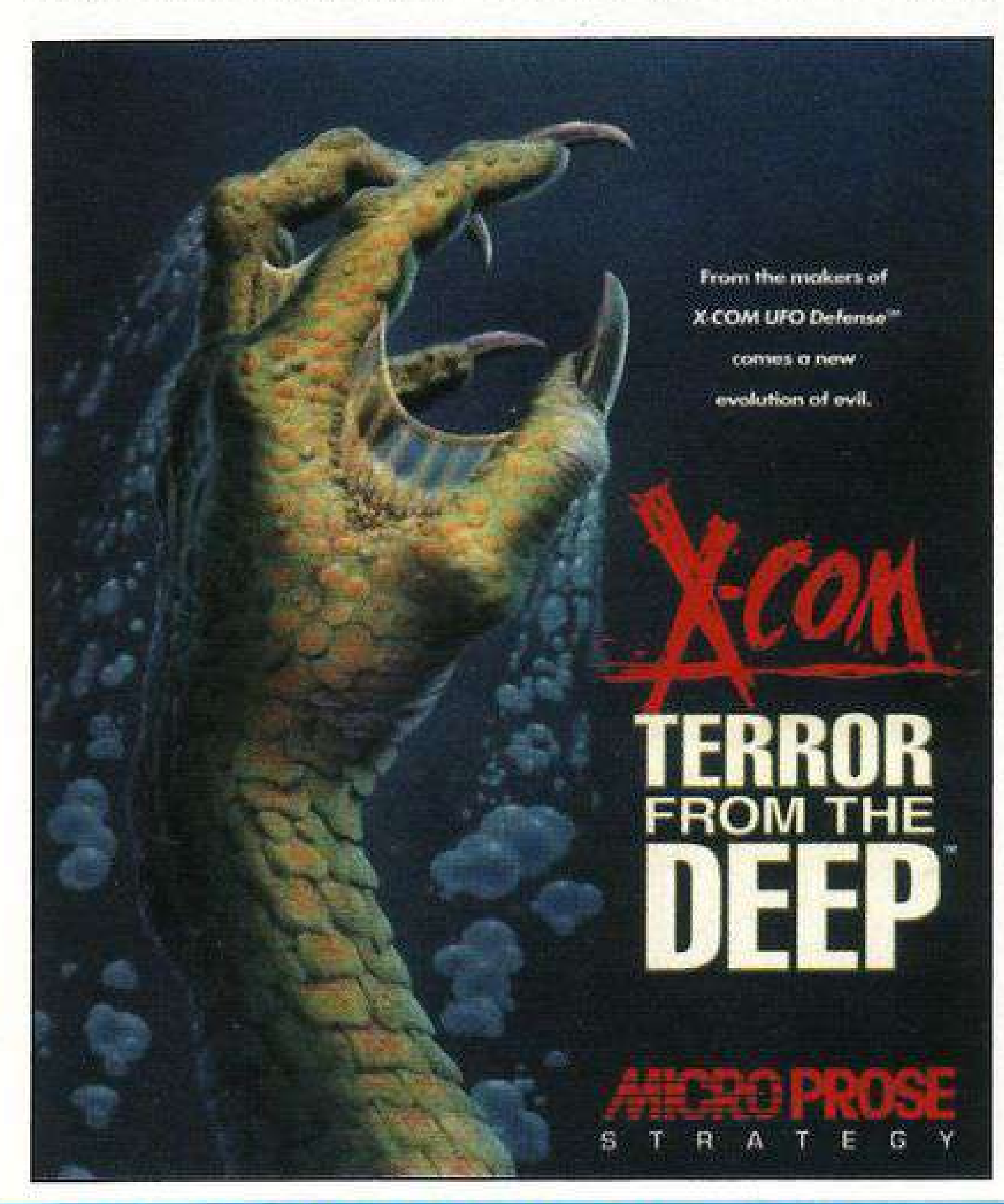
Сделать это тем более просто, учитывая, что фактически в игре не было почти никаких геймплейных изменений. Оружие, постройки на базе, перехватчики и транспорты, тарелки и все-все-все отличалось только картинками и названиями. Вместо солдат – акванавты, вместо плазмы – соники, вместо сектоидов – акватоиды. Минимальные различия только подчеркивают схожесть. Допустим, пришельцы научились атаковать не только города (впрочем, исключительно портовые), но и острова, и океанские лайнеры. Появилась пара новых видов оружия, исключительно ближнего боя. И все. Все!

О да, игра стала намного сложнее. Просто чудовищно сложной. Алиенов стало больше, они заметно покрепчали (иногда их шкурки оказывались просто неразумно прочными), даже AI сделал шаг вперед. А уж ландшафты превратились в совершенный кошмар, изобилуя местами для засад и коварными тупичками, так что сохранять ваших солдатиков в добром здравии стало значительно сложнее. Дополним это усложнениями в процедуре исследования инопланетных технологий, а также страшным сном любого, кто когда-либо играл в Terror From the Deep, - атакой на корабли.

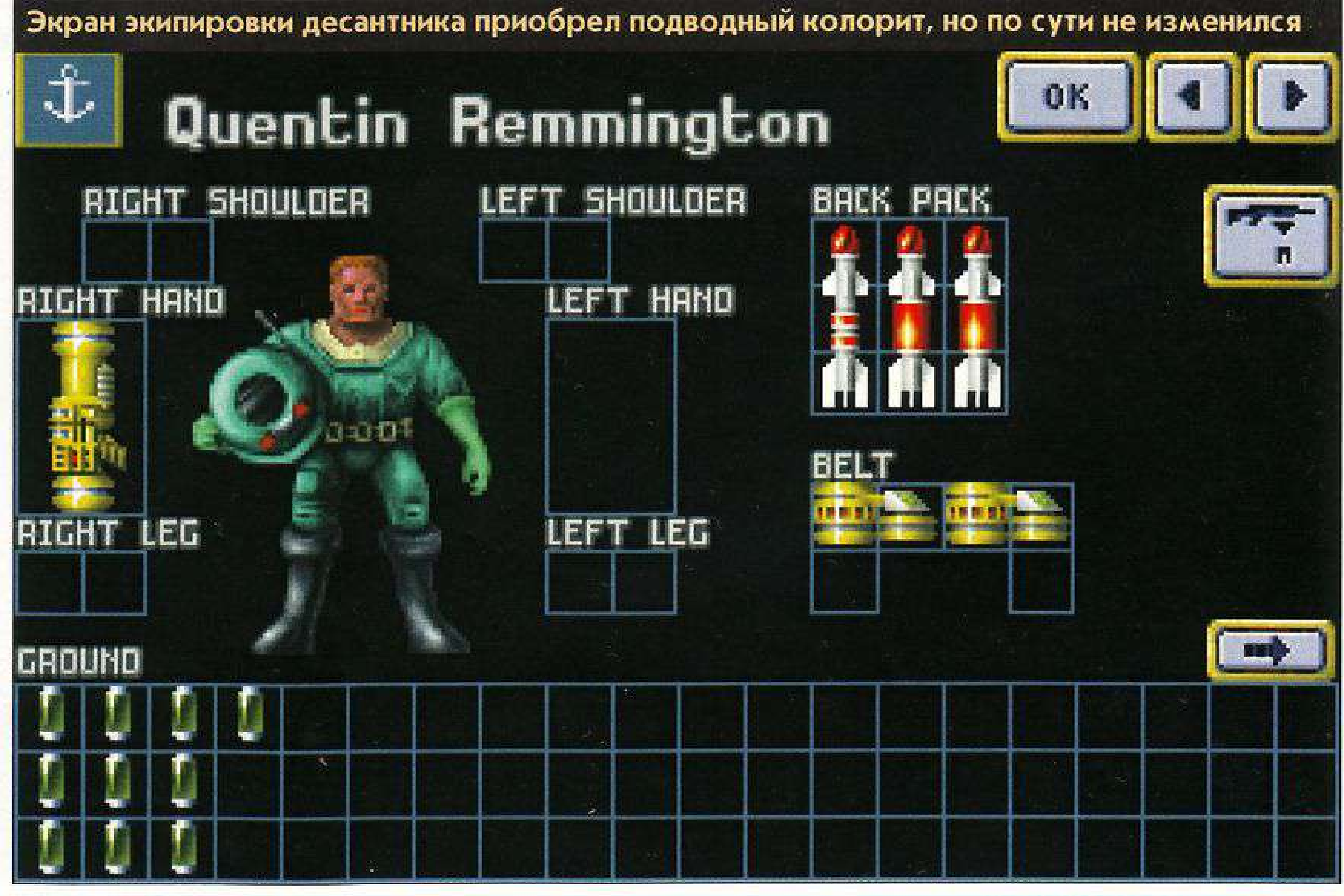
В тяжелых условиях, пытаясь сохранить жизни пассажиров, вы очищали четыре уровня корабля. А когда ваши десантники, усталые, полуживые, почти без патронов, собирались праздновать победу... Начиналась зачистка еще четырех уровней трюма. Все это более походило не на развлечение для настоящих профессионалов, а на издевательство над игроком, а объяснялось просто: огра-

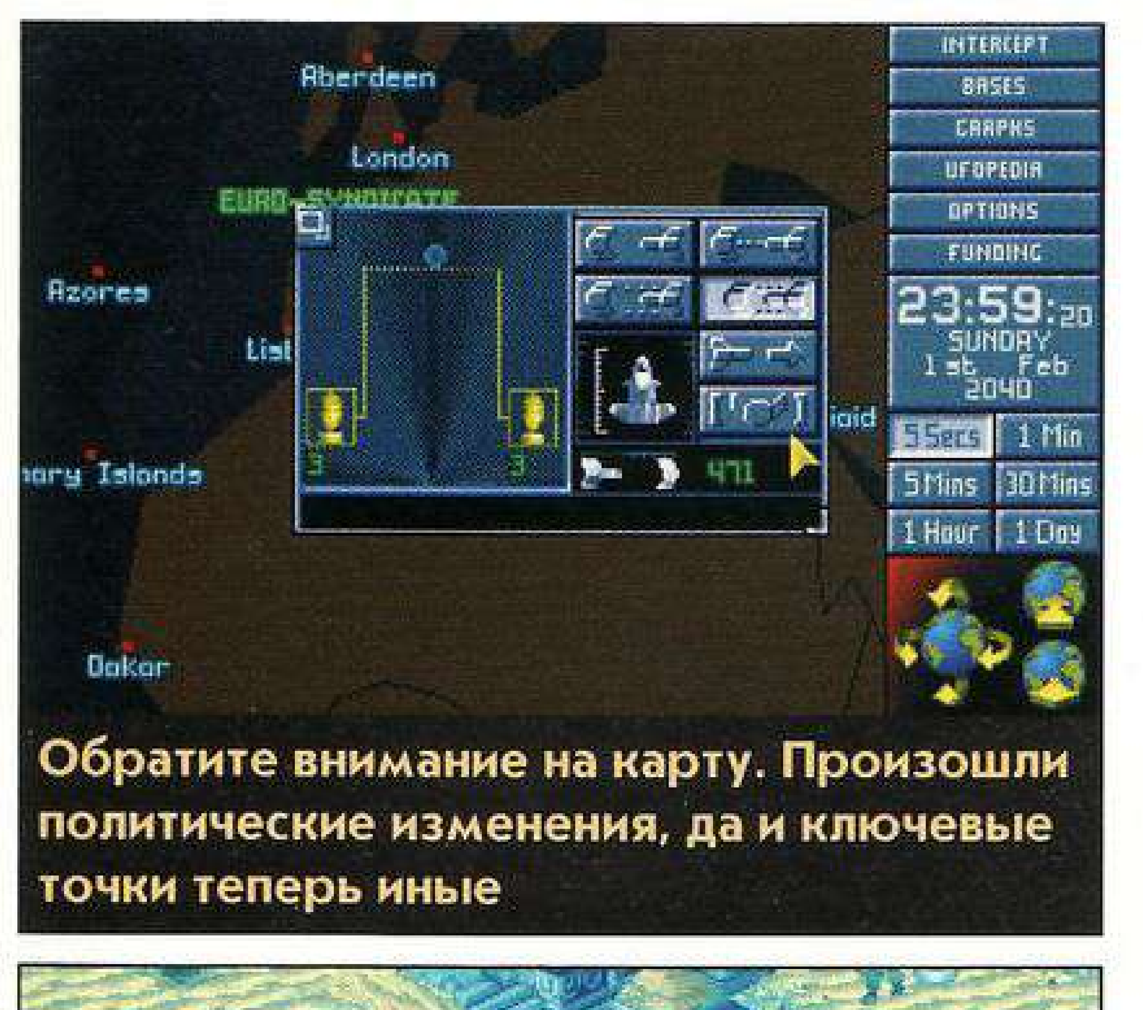
Поверьте на слово - базы в первом UFO выглядели точно так же





Экран экипировки десантника приобрел подводный колорит, но по сути не изменился





Обратите внимание на карту. Произошли политические изменения, да и ключевые точки теперь иные



Скажите, а Атлантиду тоже я!



Пузырьки. Вечно булькующие пузырьки - основная примета Terror from the Deep. Многие отключали звук, правда-правда

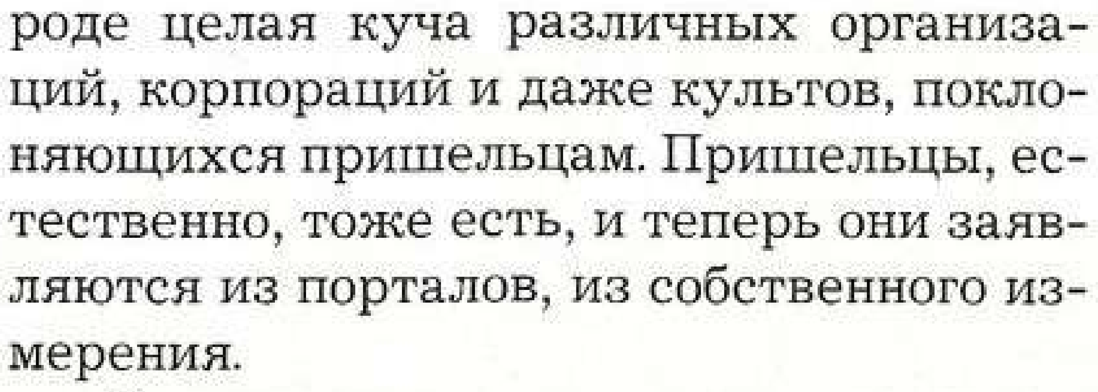
ничением старого движка, позволявшего всего четыре уровня у любого сооружения.

Кроме всего прочего, что-то исчезло... Охранять моря – совсем не то, что сушу, при всем уважении к этой стихии и понимая чувства, которые Адмирал питает к подводным лодкам, я вынужден констатировать: атмосфера второго X-COM отличалась от первого, и не в лучшую сторону. Да и бесконечный автоплагиат навевал грустные мысли.

Братья Голлопы, по большому счету к X-COM 2 отношение имели весьма отдаленное. Они решили сделать нечто прекрасное, отличное от своей старой идеи, и при этом сохраняющее ее лучшие качества. Получился в итоге X-COM Apocalypse.

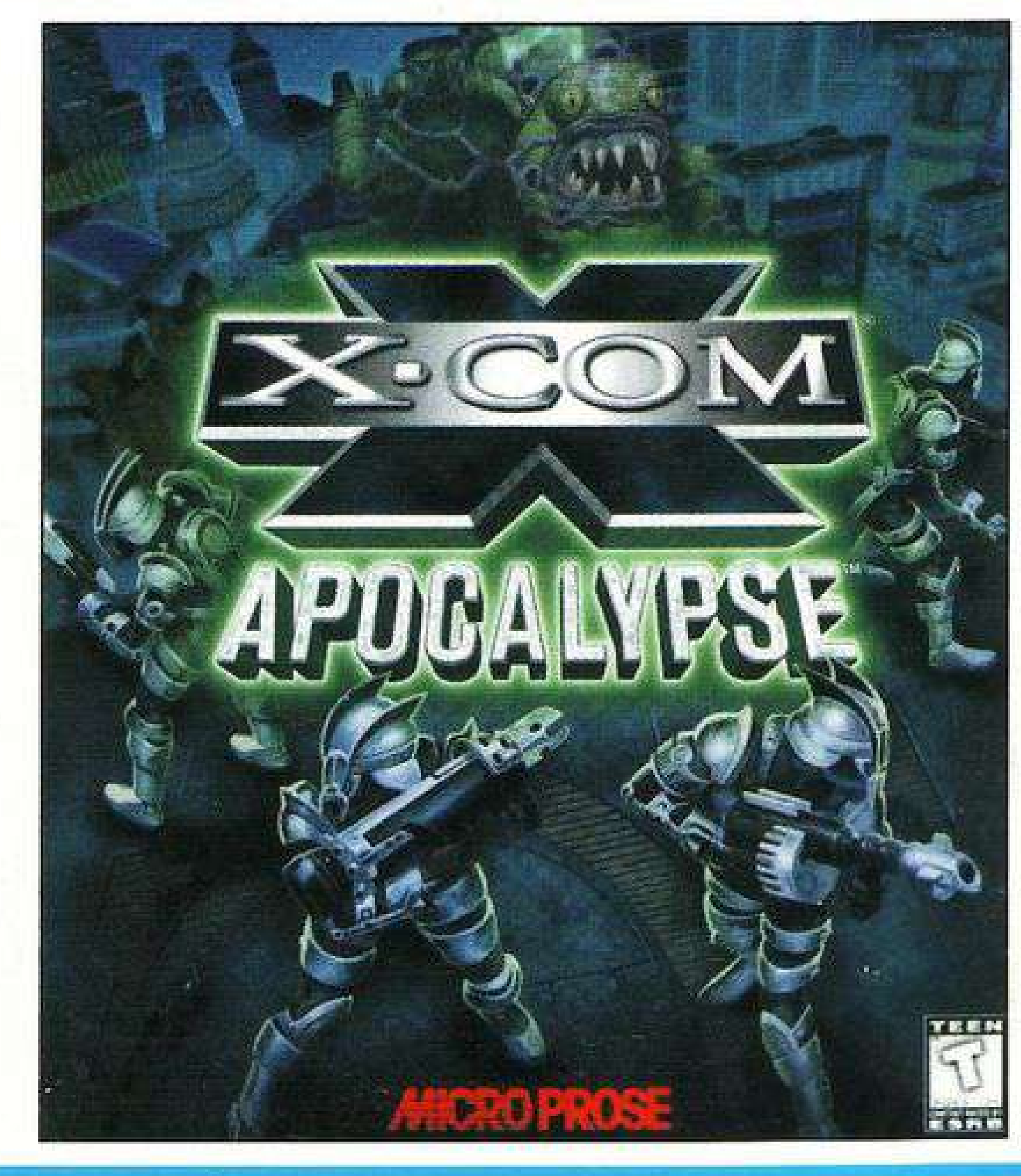
Один из западных критиков высказался по поводу третьего UFO следующим образом: "Вы либо ее полюбите, либо возненавидите – третьего не дано". Нельзя сказать, что это очень лестная характеристика, но, судя по всему, правдивая. Лично я никогда не смог принять все те идеи, которые Голлопы заложили в игру, хотя, возможно, причина была в том, что слишком многое они заложить не успели. С другой стороны, они делали ее два года, можно было бы и уложиться...

Но обо всем по порядку. Во-первых, место действия уже не вся планета, а один супермегаполис, Мега-Примус. Огромный город, последняя надежда человечества, ибо, кроме города сего, на планете сплошная разруха. Зато в самом городе целая куча различных организаций, корпораций и даже культов, поклоняющихся пришельцам. Пришельцы, естественно, тоже есть, и теперь они заявляются из порталов, из собственного измерения.

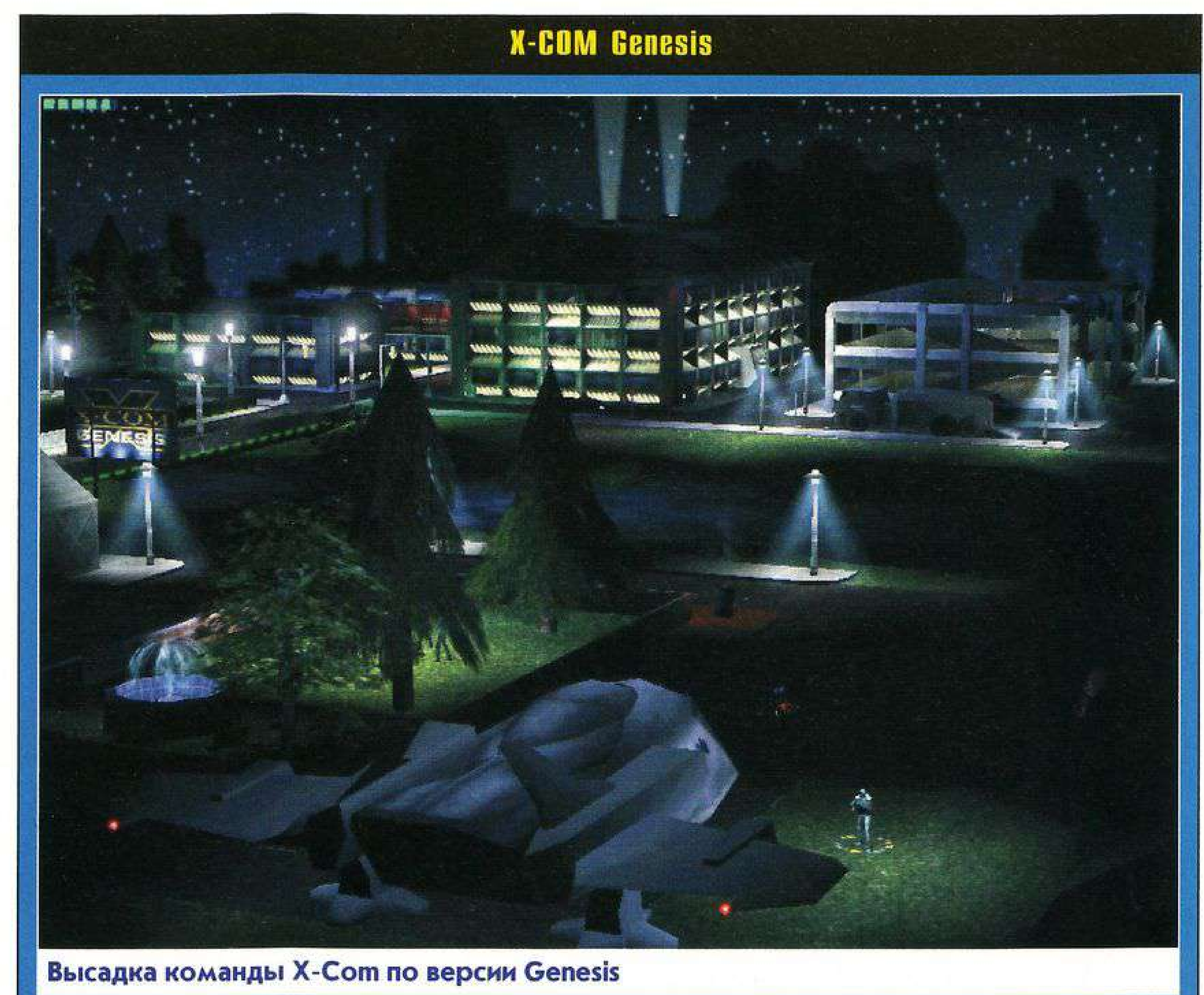


Дальше все то же самое: засекаем НЛО (или обнаруживаем пришельцев в одном из многих городских зданий) и спешим туда ликвидировать противника. Все тот же подробный менеджмент, осложненный еще и необходимостью дипломатической игры (громко сказано, но тем не менее...) с городскими фракциями. Все тот же тактический пошаговый бой...

Стоп! Стоп машина! Здесь находится зарытый кобель, не копать! С боем братья что-то перемудрили. Ну, то есть по-



X-COM Genesis



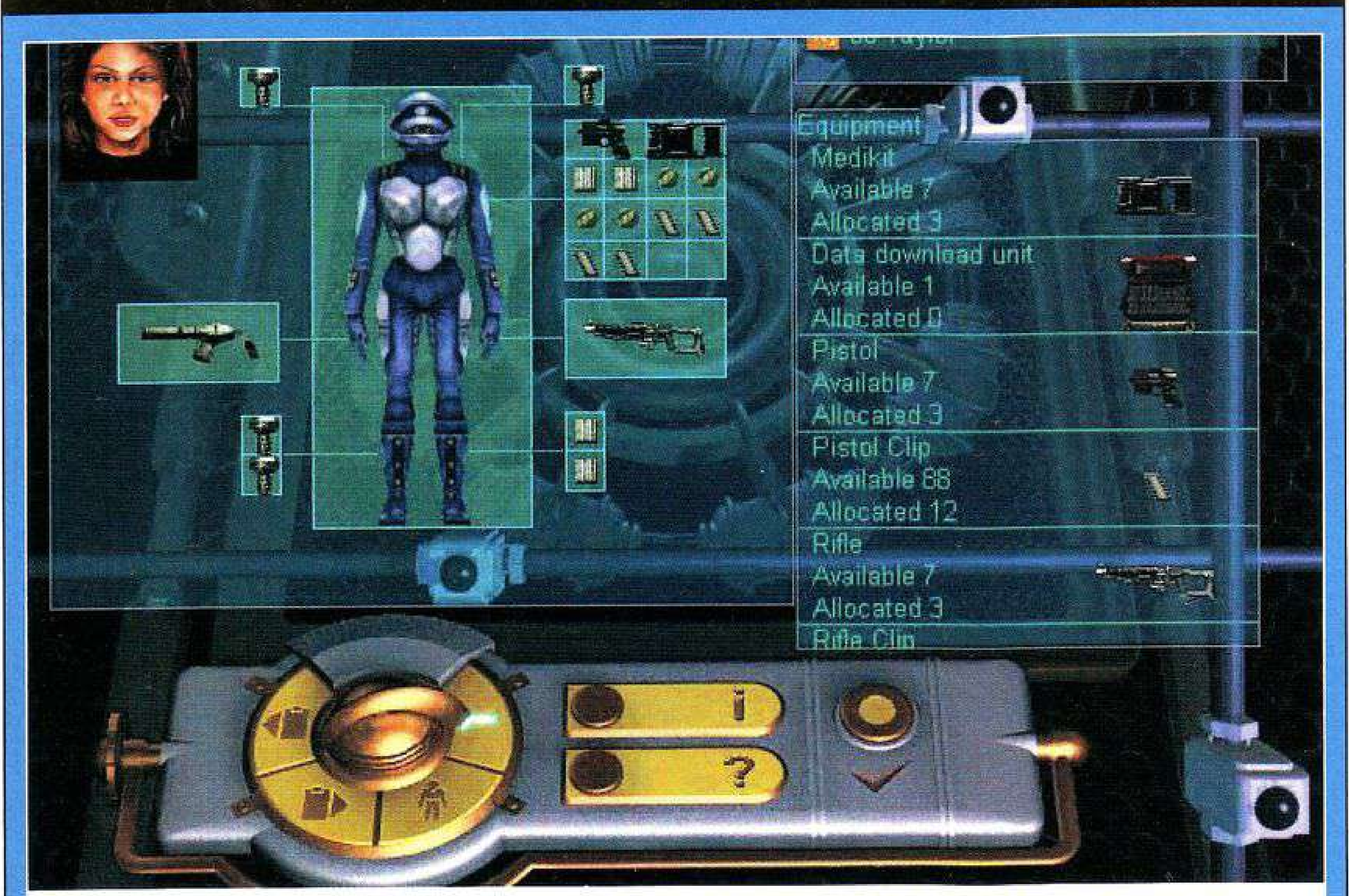
Высадка команды X-Com по версии Genesis

Фактически, это был последний из проектов в серии X-COM, который делался людьми из Microprose (понятно, что Голлопы уже не имели к этому отношения). Начиналось все более чем радужно: получивший изрядный опыт при создании X-COM Interceptor Дэйв Эллис обратился с призывом к фанам сериала, и попросил их поделиться идеями и желаниями. Фаны, естественно, поделились, и работа закипела. К сожалению, температура кипения была явно недостаточной, но это, может, и не страшно. Страшно то, что как раз в то время шел активный процесс концентрации игрового бизнеса в руках крупных корпораций. Microprose попала под паровой каток гиганта индустрии Hasbro, а у нового хозяина всегда под рукой новая же метла. Поначалу проект никто закрывать не собирался, но, мало-помалу работа затормаживалась, затем была заморожена, а затем и вовсе выкинута на свалку истории.

Сейчас видно, что Эллис собирался сделать нечто похожее на нашего сегодняшнего героя: UFO Aftermath, по крайней мере, в стратегическом плане. Сохранившиеся скриншоты нового геоскейпа показывают земной шар, буквально утыканный светящимися точками. Это могут быть и города, но другие детали интерфейса подсказывают: все-таки это базы X-COMа, на которых, похоже, отменен микроменеджмент.

С точки же зрения боевой (а эта точка зрения нравится подавляющему большинству народа даже отдельно от гениальной стратегической части), Genesis представлял собой шаг вперед как минимум в графическом отношении, распрощавшись со спрайтами и перейдя на полигоны. В общем и целом, это был бы весьма и весьма достойный проект, причем стратежный, и жаль, что Hasbro прикрыла инициативу на корню.

X-COM Alliance



Уфопедия и микроменеджер должны были присутствовать в классическом виде

Весьма интересная планировалась вещичка, весьма. Не стратегия, нет, игра трехмерная и экшеном полная, но, с другой стороны, и не аркадное мочилово Enforcer. Задумывалось нечто вроде Team Fortress или Rainbow Six, с управлением подопечными, возможностью тщательно их экипировать и тому подобными плюшками. Безусловно, и мочилово имело бы место, коль скоро движок был взят от Unreal (тогда именно Unreal был на коне, и даже наш журнал, увы, попал под эту пошадь).

Игра предполагалась mission-based, с четким следованием сюжету. Сюжетец был выдуман довольно забавный: начиналось все с экспедиции X-COM к заброшенной базе на Марсе, которую они так успешно развалили еще в первом UFO. Ну, артефактов добрать. А там возьми, да откройся портал, да засоси корабль в черти какое измерение, в котором старые знакомые – мутоны, сектоиды и эфериалы – мочат какую-то добрую расу. С доброй расой немедленно подружились и стали мочить сектоидов. Предполагалось, что борьба за жизнь и возвращение домой будет длиться 17 миссий.

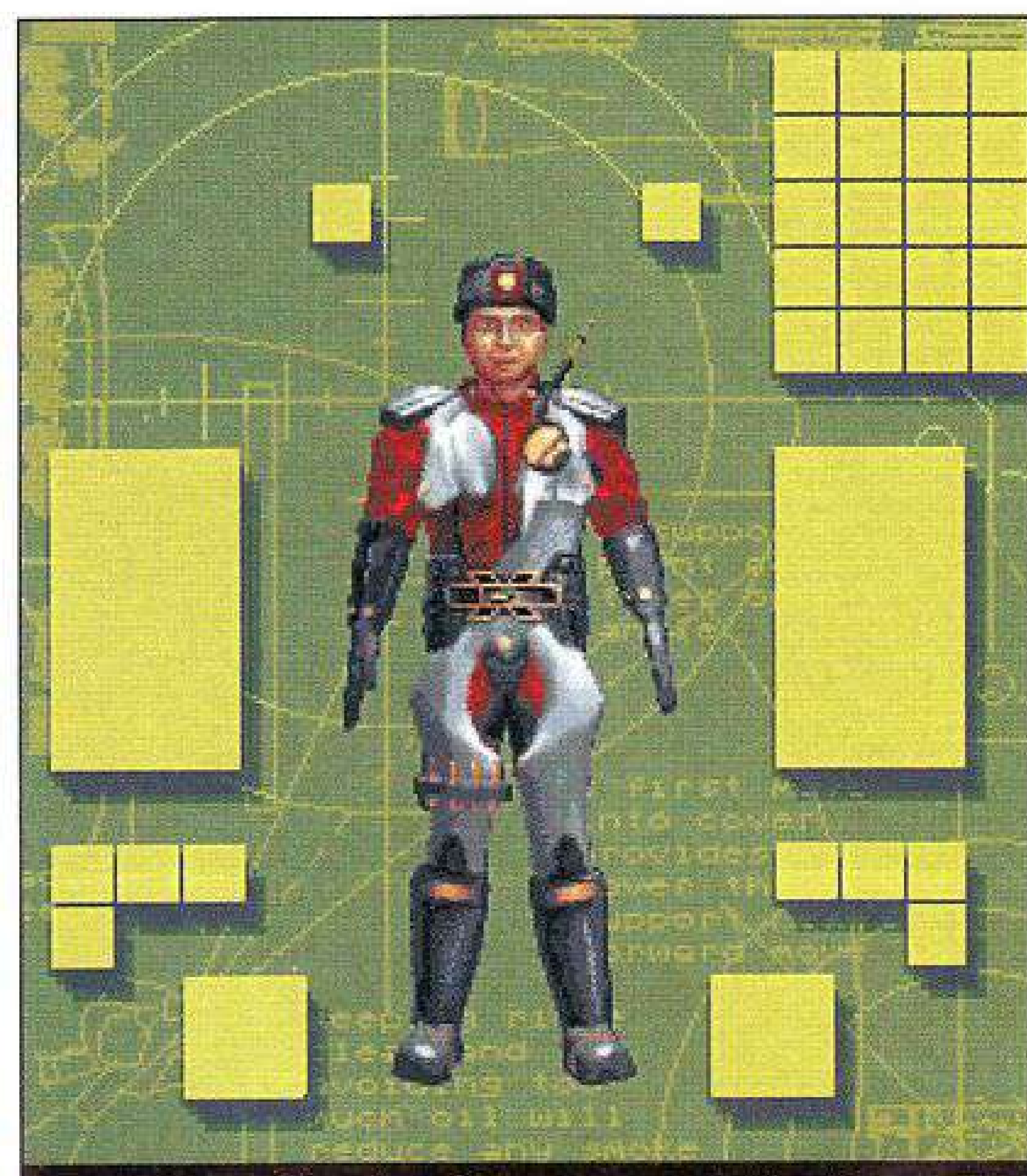
Графика и звук, взятые от Unreal, гарантировали более чем приятные ощущения для глаз и ушей. Другое дело – идейная сторона, но и тут проблем особых не было. Шоты экрана экипировки производят положительное впечатление, да и сама идея неплоха, что показали хорошие продажи той же Rainbow Six. Казалось бы, ничто проекту не угрожало, но... Но один из ведущих людей в команде ее покинул. По слухам, это был чуть ли не главный программист, и по слухам же, его чуть ли не уволили. Ну, естественно, все постепенно развалилось и сошло на нет. Проект и так выдержал до этого слишком много, в том числе пару перебросок между различными дизайн-студиями.



Alliance тоже жалко, хотя и значительно меньше.

Налицо пример неэргономичного дизайна: крошка чужой и его огромный бластер





Как бы ни была хороша иконка X-агента, под шлемом прячется одна и та же страшненькая физиономия в шапке-ушанке



Мегаспаун был большой и сильный, поэтому его били всем X-Com`ом... Высаживают такого инопланетного Кинг-Конга вам посереди города и что хочешь с ним, то и делай

шаговый тоже есть, но есть и реалтаймовый. Казалось бы, выбирай! Хочешь – бегом марш, и синапсы стройными рядами снуют по спинному мозгу, а хочешь – чашку кофе, сигарету в зубы, и думай, думай, думай по полчаса над каждым ходом. Каждому свое, да?

Нет. Система – она не резиновая, и, встроив в пошаговый режим что-то реалтаймовое, пусть и доступное исключительно по желанию, вы уже от чего-то отказались. Сразу. Вот давеча помните, ну хоть Arcanum? Вот-вот, та же история. Волшебство ушло.

Причем ушло не только из-за этого. Ведь планировались куда более радикальные изменения, скажем, большее количество навыков у агентов (включая,





Карательная операция в измерении чужих, тогда уже начиналось фирменное издевательство над алиенами



ЛА с коробки Interceptor в игре выглядел гораздо менее привлекательно

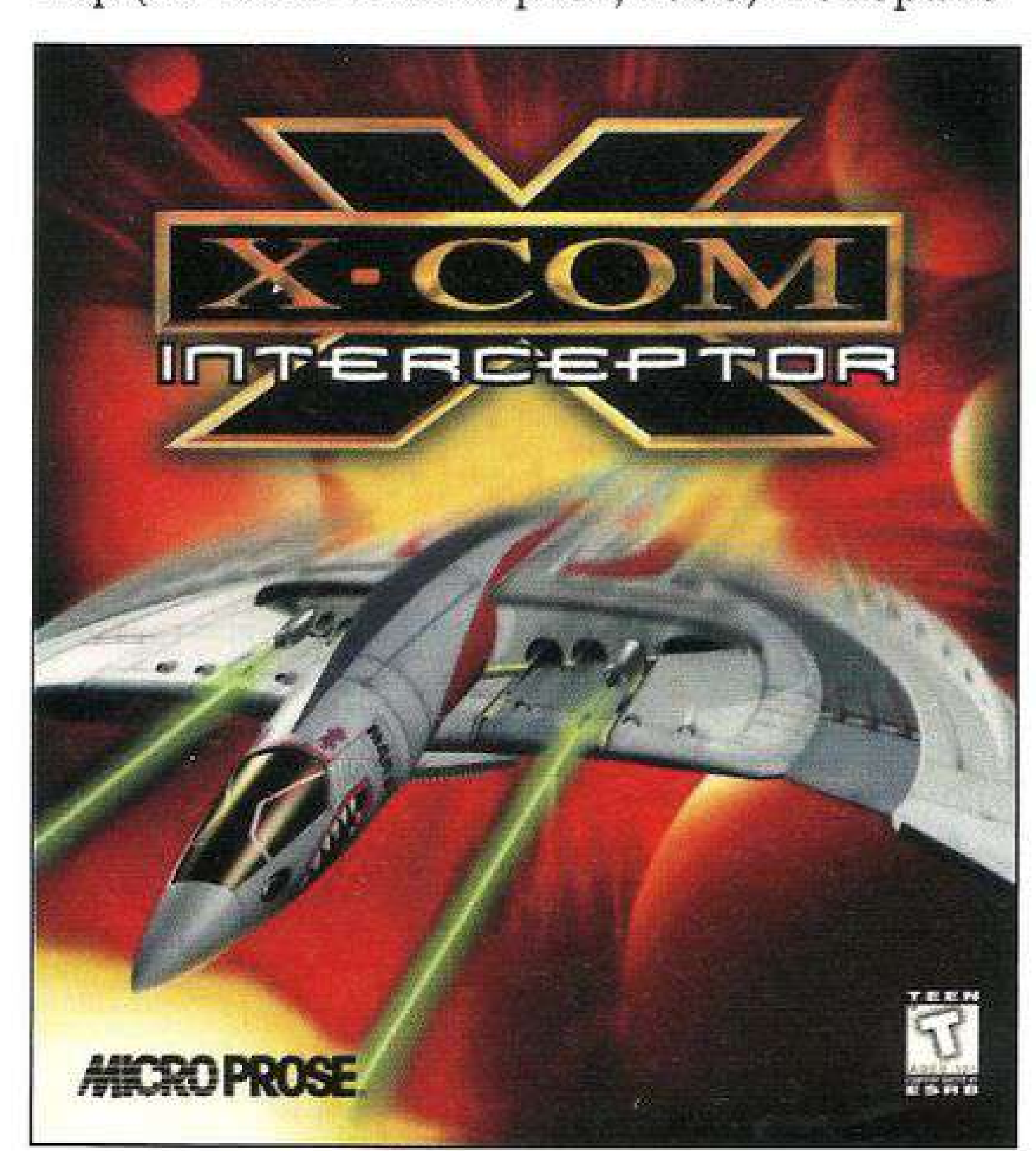
что характерно, способности инженера и ученого), мультиплеер на восемь персон, генератор случайных карт для однопользовательских миссий и другие веселые истории. А вместо всего этого – возможность реалтайма в бою. Скажите, разве это равноценный обмен? Вот и я так думаю. И не один я – судьбу золотого, первого X-COM "Апокалипсису" повторить не удалось. Голлопы и Microprose подумали, подумали и разошлись. Кто куда. Братья – в Bethesda, работать на развитием собственных идей из еще спектрумовского Chaos (что в итоге реализовалось в Magic and Mayhem). А "Микропроза" - зарабатывать бабки на оставшейся у нее в собственности марке X-COM.

X-COM без Голлопов

Теперь мы переходим к самой грустной части нашего повествования, а все грустное лучше излагать коротко и по делу, чтобы лишний раз не расстраиваться. К этому времени у Microprose что-то случилось с головой, точнее, с руководством, и в дальнейшем они решили эксплуатировать отличный бренд в новых жанрах.

Первым стал космический симулятор (X-COM Interceptor, 1998). Генераторы идей решили вспомнить о безымянных пилотах, бесстрашно водивших в бой перехватчики в UFO, и посвятить очередную игру их противостоянию инопланетной угрозе, на сей раз еще на орбитальной стадии. В итоге получился в большей степени Wing Commander для бедных, хотя и с приличным исследовательским блоком и еще парой-тройкой элементов, напоминающих о том, что в названии игры есть четыре магические буквы X, C, O и M.

Увы, и еще раз увы и ах в придачу. Графика была совершенно не top-notch, что могло бы оправдать еще одну пошаговую тактику, но убивало космический симулятор. В тактике все же идея, система стоит на первом месте, а космосим должен, просто обязан быть красивым (при всем при том графика первого X-COM великолепна настолько, что даже в наше время не вызывает отторжения).



Все концептуальные моменты, которые микропрозовцы во главе с мистером Дэйвом Эллисом (сотрудник Microprose, выбившийся из отдела "контроля качества" в дизайнеры) попытались воплотить в X-COM Interceptor, оказались недоделанными. Дерево технологий имело много лишних ветвей, а серьезное оружие, превращавшее всю остальную игру в легкую космическую прогулку, появлялось слишком рано (примерно на трети прохождения). Как можно расценивать такой проект? Правильно, прохладно. Что и случилось.

Дальше – больше. Microprose стала жертвой стремительно набирающей обороты глобализации и перешла под крыло Hasbro, чье гостеприимство было значительно омрачено неприкрытой тягой к наживе (под тем же крылом Avalon Hill постепенно сползла от производства серьезных настольных варгеймов к детским играм типа Axis & Allies). Этот странный мезальянс породил в итоге не менее странный проект X-Com Em@il. К 1999 году сила мультиплеера и, тем более, мультиплеера с помощью всемогущего интернета стала очевидной.

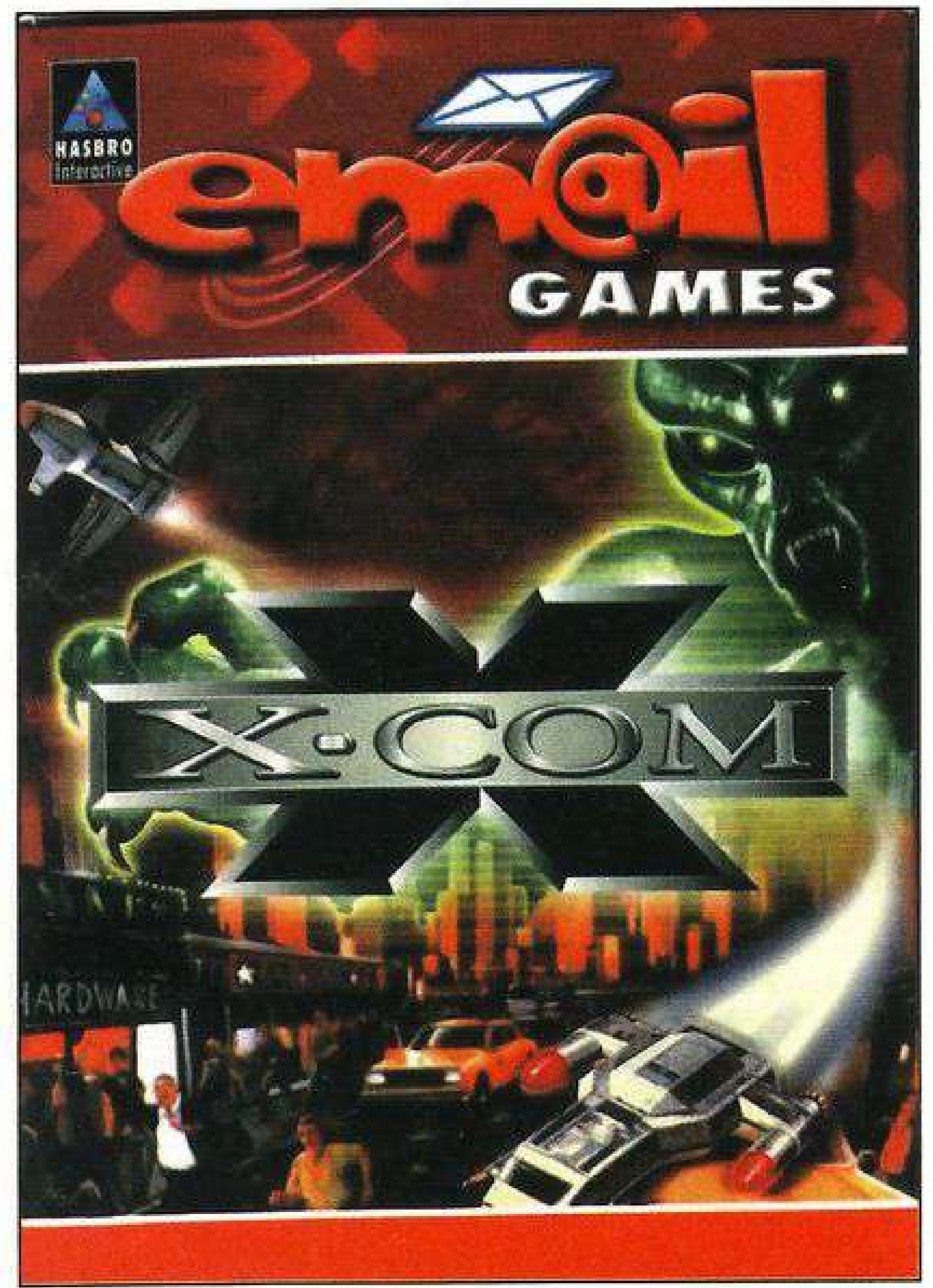
В итоге мы получили маленькую и забавную тактическую игру без какого бы то ни было режима кампаний – только набор карт для игры по электронной почте. Реальная связь с серией X-COM отсутствовала, только юниты напоминали то, что мы видели когда-то, в девяносто четвертом году. Геймплей при этом был примитивен до ужаса: фактически,

"Зеленые огни - наши корабли, красные - вражеские. Ошибка карается военно-полевым судом". (с) Билл Герой Галактики





Богатством опций X-COM em@il не поражал...





...да и система была почти детской.



Большая пушка. Называется, как нетрудно догадаться по картинке, Nuker



кроме move и fire, команды отсутствовали. Безусловно, на безрыбье и такое развлечение могло сойти, но в те времена безрыбье не было столь довлеющим. Итог: еще один провал (фактически, третий, если не четвертый по счету) игры с лейблом X-COM.

Однако память о великолепной первой части сериала была столь крепка и ее заочный авторитет столь велик, что разработка игр, входящих в сериал, продолжалась. О возвращении к классическому стилю не могло быть и речи. После вояжей в сторону космических симуляторов и емэйловых мультиплееров настала очередь трехмерных аркад. Вы, полагаю, можете помнить состряпанный на движке от Unreal X-COM Enforcer (2001). Трехмерный экшен – слишком громкая характеристика, именно слово "аркада" лучше всего характеризует это творение. В сущности, помимо довольно приемлемой графики, у нее было только одно достоинство: динамизм. Тупой по сути свой процесс убиения дикого количества наступающих пришельцев поднимал уровень адреналина в крови до космических высот. Фактически, кроме адреналина, ничего и не оставалось. И это – плюс, поскольку все прочие попытки выделиться из общего ряда игре не удались: графика не выходила за рамки разумного и не вызывала ступора, а очередная попытка приклеить дерево исследований к игре более спинномозговой, чем черепномозговой, оказалась неудачной. Что до бонусных уровней, то это не более чем забавный прикол.



Было дерево технологий и всяких пауэрапов. Довольно забавное

В общем, в который раз фанаты остались без нормального продолжения нормального X-COM'а. Наверное, масштабы фрустрации стали понятны и большому начальству, так что пока сведений о разработке экшен-игр про пришельцев не поступало. И, тем не менее, разработка довольно-таки многообещающего X-COM Alliance была закрыта. Как, кстати, и наиболее вероятного потомка UFO – проекта Dreamland. Последняя работа Голлопов - неплохо живущий мультиплеерный проект Laser Squad Nemesis. Не могу сказать, что его можно расценивать как полноценную замену X-COM, что, впрочем, относится и к UFO: Aftermath.

Круг замкнулся. Голлопы сидят без X-COM, а бренд X-COM мало того, что без Голлопов, так и вообще проявляет мало признаков жизни. Как ни странно, но игра десятилетней давности остается лучшей из всего, что было создано в этом жанре и в этом стиле, более того, на мой взгляд, ни одна пошаговая тактика до сих пор не смогла подняться до уровня первого UFO. С моей точки зрения, многое тут зависит от ныне менее ценимой replay value: новые партии в тот же Jagged Alliance, даже во второй, куда менее интересны новых партий в X-COM. Впрочем, на нас наступает новая школа стратегий, в которой тщательно срежиссированные сценарии ценятся выше случайно сгенеренных миссий, не разбивающих единый геймплей на кусочки. Новую школу исправно покупают, а тот непередаваемый кайф, который способствовал каждой игре в UFO, почти забыт всеми, кроме седых старперов.

Присоединяйтесь.

Н





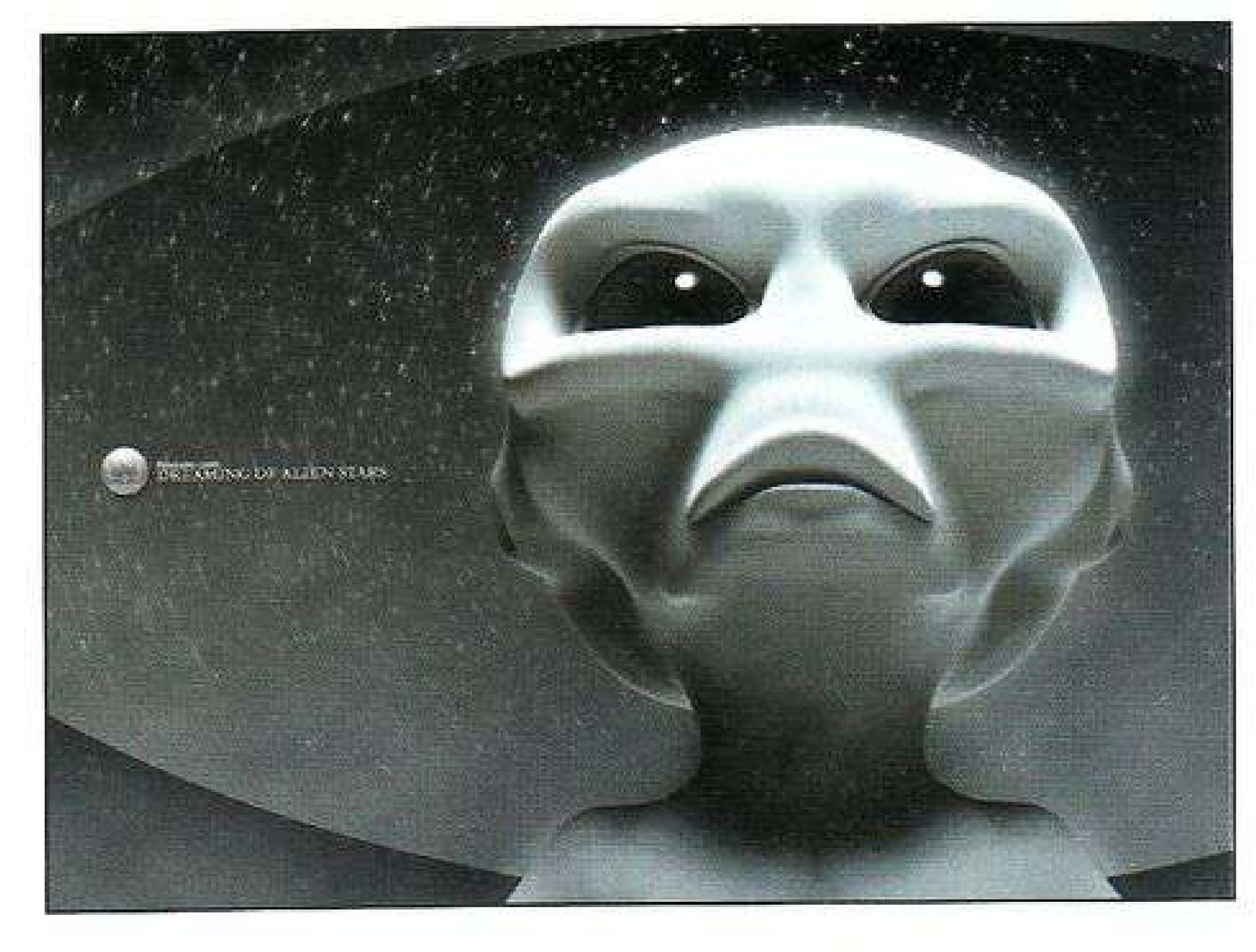
С легендой беседовали:
Константин ПОДСТРЕШНЫЙ и Андрей АЛАЕВ

Отец

Снежным комом выкатывается огромный череп, мальчишки кричат! Ребра - паучьи ноги, ребра - гулкие струны арфы, и черной вьюгой кружатся смертные хлопья, а мальчишки затеяли возню, прыгают, толкают друг друга, падают прямо на эти листья, на чуму, обратившую мертвых в хлопья и прах, в игрушку для мальчишек, в животах которых булькала апельсиновая вода.
Рэй Брэдбери.
"Марсианские хроники", "музыканты"

Сектоиды – плюшки, создатель X-Com не играл в Terror from the Deep, мир рушится!.. А мы разговариваем с человеком в черном

Мы подумали, что задавать вопросы разработчикам UFO: Aftermath - не комильфо. Вполне возможно они - славные ребята. Но по большому счету Altar Interactive всего лишь строят хижины из обломков мраморных храмов эллинов. Они играют на белом ксилофоне костей великих игр, обтянутых черными хлопьями. Поэтому мы стали говорить с тем, кто знает. Всем агентам X-COM, бывшим и действующим. Встать! Смирно! На наших страницах, создатель легенды, Джулиан Голлоп.





Создатели X-COM сегодня, ядро команды Codo Technologies (слева направо): Стив Мурхауз (Steve Moorhouse), Ник Голлоп (Nick Gollop) и Джулиан Голлоп (Julian Gollop)

***Навигатор Игрового Мира:* Европейский релиз игры назывался UFO, а не X-COM. Почему вы выбрали другое название и почему так случилось, что UFO затем было забыто?**

Джулиан Голлоп: Название выбирал издатель. Они сменили его на X-COM: UFO Defence для американского релиза из-за возможных проблем с авторскими правами в случае использования названия UFO.

***НИМ:* Вы уже играли в UFO: Aftermath и что вы думаете о нынешнем состоянии сериала?**

ДГ: Нет, еще не играл, но собираюсь. Интересно посмотреть, насколько они отошли от моих идей, заложенных в Dreamland Chrolicles (на основе которых и делался Aftermath).

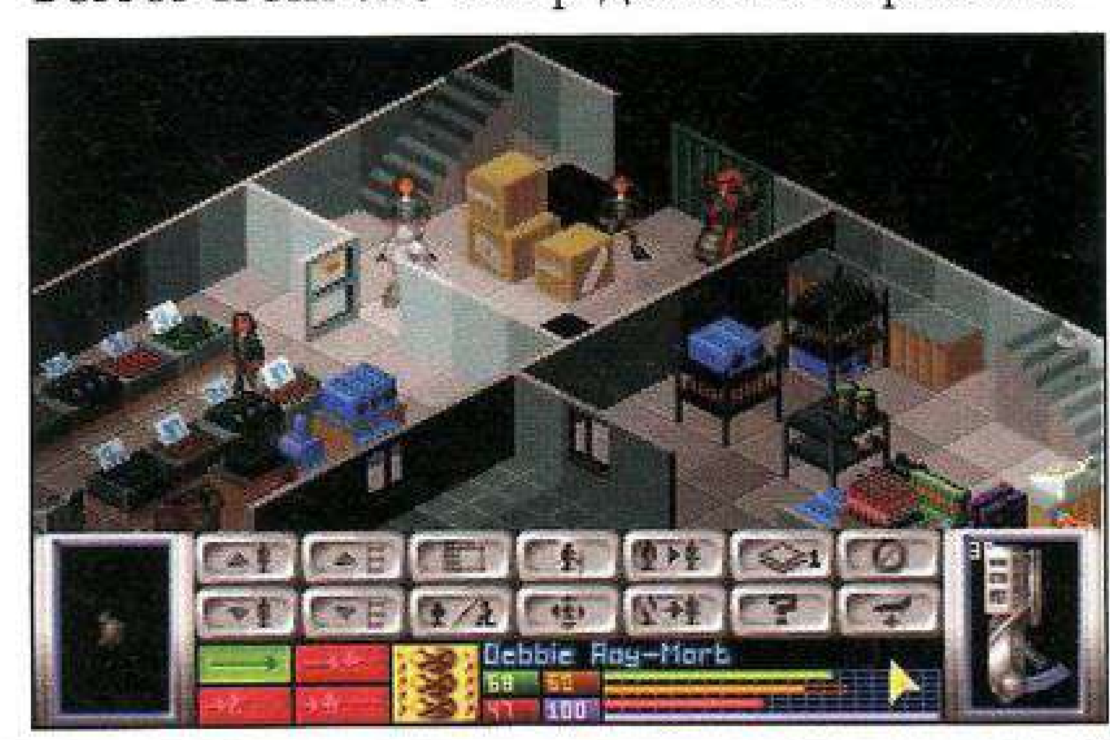
***НИМ:* Мы знаем лишь слухи, и теперь мы не можем упустить случай узнать правду: какова была истинная причина закрытия проекта Dreamland?**

ДГ: Не знаю как там насчет слухов[1], но причина была в издателе. Titus Interactive, которая купила нашего первоначального издателя, Virgin, не хотела расходовать деньги на игру, которая ей не нравилась и которую она не понимала. Другим издателем, на территории США, была Bethesda, и она хотела уменьшить издержки, перенеся разработку в Восточную Европу или Россию. Titus перестала нам платить, и нам пришлось ликвидировать компанию, так что вся наша работа на тот момент перешла в собственность Titus.

***НИМ:* Главный босс Terror from the Deep очень похож на Ктулху. Что бы случилось с Землей, если бы чужим все же удалось его разбудить?**

ДГ: Не знаю – я, вообще говоря, в Terror from the Deep даже не играл. Хо-





1. Так до нас доходили слухи будто Dreamland закрыли из-за того, что издатель настаивал на разработке игры одновременно для двух весьма разных платформ – PC и PlayStation 2.



тя игра использовала весь код из оригинального UFO, мы, фактически, в разработке участия не принимали.

***НИМ:* Читали ли вы книгу Дианы Дуэйн "X-COM" и что вы думаете об этом романе?**

ДГ: Читал. Довольно неплохо, разве только масштаб времени немного неправильный.

***НИМ:* Кроме сериала X-COM на вашем счету разработка нескольких игр в жанре фэнтези. Что вы вообще предпочитаете: фэнтези или научную фантастику? Нет ли у вас планов слияния этих стилей, как в Shadowrun? И, кстати о слиянии: вы продолжите использовать систему совмещенного походового и реалтаймового режимов в ваших играх?**

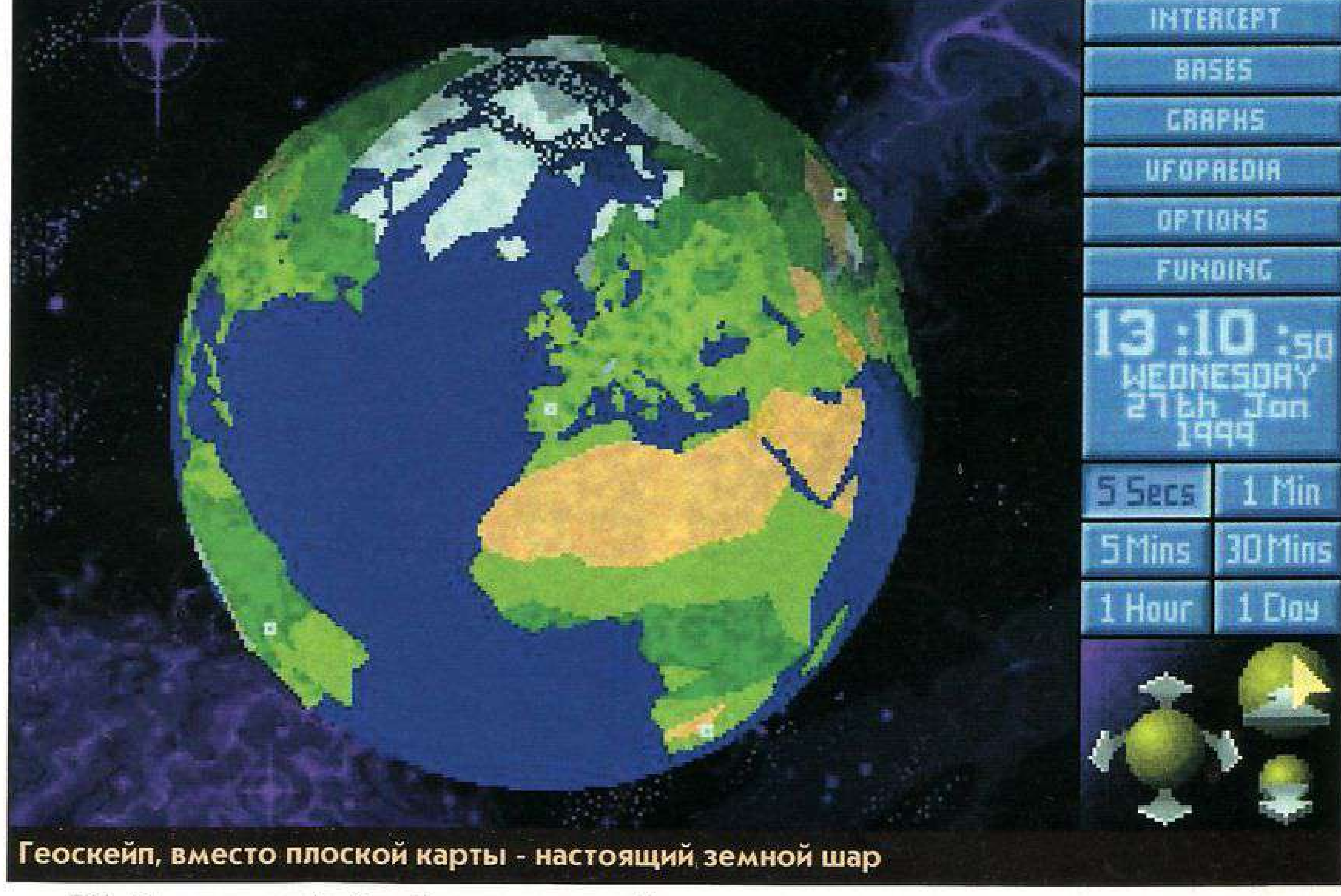
ДГ: Даже и не знаю что предпочесть – мне оба жанра нравятся. Я, в принципе, планирую делать и более "реалистичные" игры, но пока руки не доходят. И еще мне бы хотелось создать большую стратегическую игру по Второй мировой, но с тактическими боями.

Полагаю, что "совмещенная" система, которую мы воплотили в Laser Squad: Nemesis (LSN) очень хороша, особенно для многопользовательской игры, и мы продолжим разрабатывать эту идею.

***НИМ:* Как вам в голову пришла идея Геоскейпа? Он был потрясающе красив и очень прост в использовании, настоящий шедевр.**

ДГ: Спасибо. Геоскейп просто казался наиболее естественным путем представить "поле боя". Мне хотелось, чтобы X-COM был по-настоящему интернациональной игрой, чтобы игрок смог строить базы в любом месте земного шара.

***НИМ:* Почему в LSN нет кампании?**



Геоскейп, вместо плоской карты - настоящий земной шар

ДГ: В смысле single-player режима? Мы работаем над этим, и к следующему году он будет доступен.

***НИМ:* Будет ли LSN развит в нечто большее: одиночная игра с менеджментом ресурсов, ролевыми элементами и всякими прочими вкусностями?**

ДГ: Да, совершенно обязательно, мы планируем создать на базе LSN целый ряд игр. Уже к началу следующего года будет готов набор одиночных миссий, который включат в немецкий релиз LSN (Издатель – Just Play, дистрибьютор – THQ). Надеемся, что и в других странах он будет доступен. Замет мы приступим к разработке более серьезных кампаний, с менеджментом ресурсов. Кроме того, к следующему году мы готовим Massively multyplayer-версию LSN.

***НИМ:* Вы один из отцов-основателей жанра тактических игр, так что, может, хоть вы нам скажете: отчего жанру не везет? В том смысле, что хорошие игры редки, права на классические серии уходят от их создателей к другим компаниям, ну и все такое?**

ДГ: Хороший вопрос! Хотелось бы и мне знать ответ на него. В принципе, хорошие тактические игры иногда появляются, вроде Silent Storm или Jagged Alliance, но они редки. Полагаю, что эти игры пользуются популярностью, да и сама идея популярна, но мы задавлены играми в реальном времени. Мы пытаемся сделать нечто новое в LSN, но, похоже, мы все еще первопроходцы.

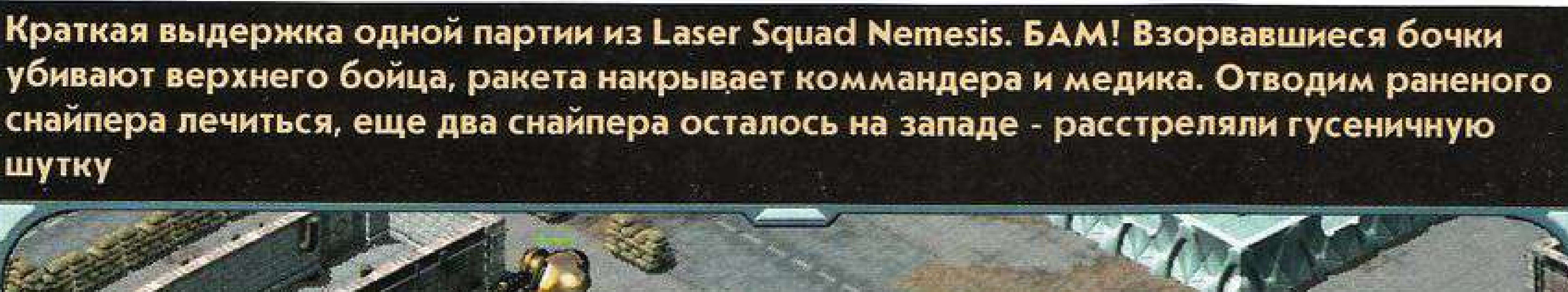
***НИМ:* Много было идей, которые вам не удалось вложить в ваши игры?**

ДГ: Конечно, многие тысячи! Разработка игры – это сплошной поток идей, и многие из них приходится отвергать, если не считать идей для игр, которые вообще никогда не были сделаны. В UFO мы хотели добавить больше элементов секретности, с подобием Людей в Черном, с контролем за правительствами, но Microprose попросило нас их оттуда убрать. Предполагалось, что они будут пересекаться с одной из их собственных игр, находящихся в разработке (и, похоже, эта игра так свет и не увидела).

***НИМ:* Главный вопрос каждого фаната X-COM, более того, каждого геймера: когда-нибудь мы увидим слова "Голлоп" и "X-COM" на коробке с новой игрой?**

ДГ: Нет, пока никто нас не попросит, и пока никто не просил. Я пытался делать запросы относительно создания еще одной игры в серии, и, насколько я в курсе, сейчас Infogrames продала права[2] Firaxis, но точно я не уверен. Это может случиться, и я бы с радостью взялся за переделку оригинального X-COM. Вне всяких сомнений!

С наилучшими пожеланиями,
Джулиан Голлоп
Codo Technologies ltd.
26 октября 2003 года



Краткая выдержка одной партии из Laser Squad Nemesis. БАМ! Взорвавшиеся бочки убивают верхнего бойца, ракета накрывает коммандера и медика. Отводим раненого снайпера лечиться, еще два снайпера осталось на западе - расстреляли гусеничную шутку



2. Тут следует учесть, что X-COM и UFO - разные торговые марки. Речь идет о передаче прав на название X-COM Сиду Мейеру.

SCRAPLAND

u.e.o.a.i.

О вреде, пользе и хромопластике

★ Жанр Action/Arcade ★ Издатель Не определен ★ Разработчик Mercury Steam Entertainment ★ Дата выхода I квартал 2004 ★ Сайт игры www.scrapland.com

Стереотипы - это плохо. Навешивание ярлыков на все, что попадает в поле зрения, - тоже не очень хорошо. Как вы отнесетесь к игре, которую вам опишут так: "Клон GTA в футуристическом мире, полном опасностей и приключений"? Лично я бы к ней не подошел и на километр - от подобной характеристики просто веет какими-нибудь польскими разработчиками, смехотворным бюджетом и почетным местом на полках, выделенных под продукты Activision Value.

К счастью, выбирать мне не пришлось, не терпящим возражений голосом начальство сказало: "Пиши". А игра (она же - Scrapland) оказалась совсем не такой, какой рисовало воспаленное воображение после прочтения вышеуказанной характеристики. Конечно, все может быть, ведь до выхода остается почти полгода.

Флибустьеры-колонисты

Товарищи явно решили подойти к процессу создания собственного игрового шедевра нестандартно, с огоньком и выдумкой - что ж, пока им это удается.

Взять хотя бы сюжет - в лучших традициях космического ментального беспредела.

Где-то в глубинах нашей с вами вселенной имеется небольших габаритов астероид, использовавшийся ранее для исключительно благого и общественно-полезного дела - хранения разнообразного космического мусора. Так получилось, что астероид этот был не нужен абсолютно никому - подумаешь, еще одна помойка. Кроме космических пиратов, которые, как известно, ребята хозяйственные: прибирают к рукам все, что лежит - плохо, хорошо, под замком - не важно. Таким образом, на астероиде высадилось приличное количество космических негодяев. Кстати, космическими пиратами в будущем будут работать роботы, поэтому астероид, заваленный хламом, оказался к тому же пристанищем для нескольких сотен роботов, в прошлом преступников, а ныне поголовно переквалифицировавшихся в управдомы. Построенный на космомусоре город назвали Chimera и зажили в нем припеваючи.

Однажды, нарушая правила дорожного движения, на окраинах города местные байкеры наткнулись на нечто, что при ближайшем рассмотрении оказалось The Great Database, чудо-машиной, способной воскресить (а точнее - клонировать, что в случае с роботами, впрочем, синонимично) любого робота. Эта находка породила разброд и шатания в умах честных и добропорядочных экс-пиратов, и в конце концов Верховный Архиепископ предал байкеров анафеме и выгнал из города.

И все бы ничего, только Архиепископа убили. И - судя по косвенным уликам - сделал это не местный добропорядочный бандит, а кто-то чужой и - более того - человек. Найти этого проходимца предстоит нашему герою. Зовут парня D-Tritus, он - обычный робот, приехавший в город на заработки и устроившийся работать фотокорреспондентом. Далее сюжет предугадать нетрудно: наверняка он раскопает что-нибудь очень нехорошее, поссорится с властями, и по его следу пустят наемного убийцу робота-женщину. Нужно же держать марку! Впрочем, о том, как оно будет, доподлинно нам не известно.

Хорошо, когда все можно

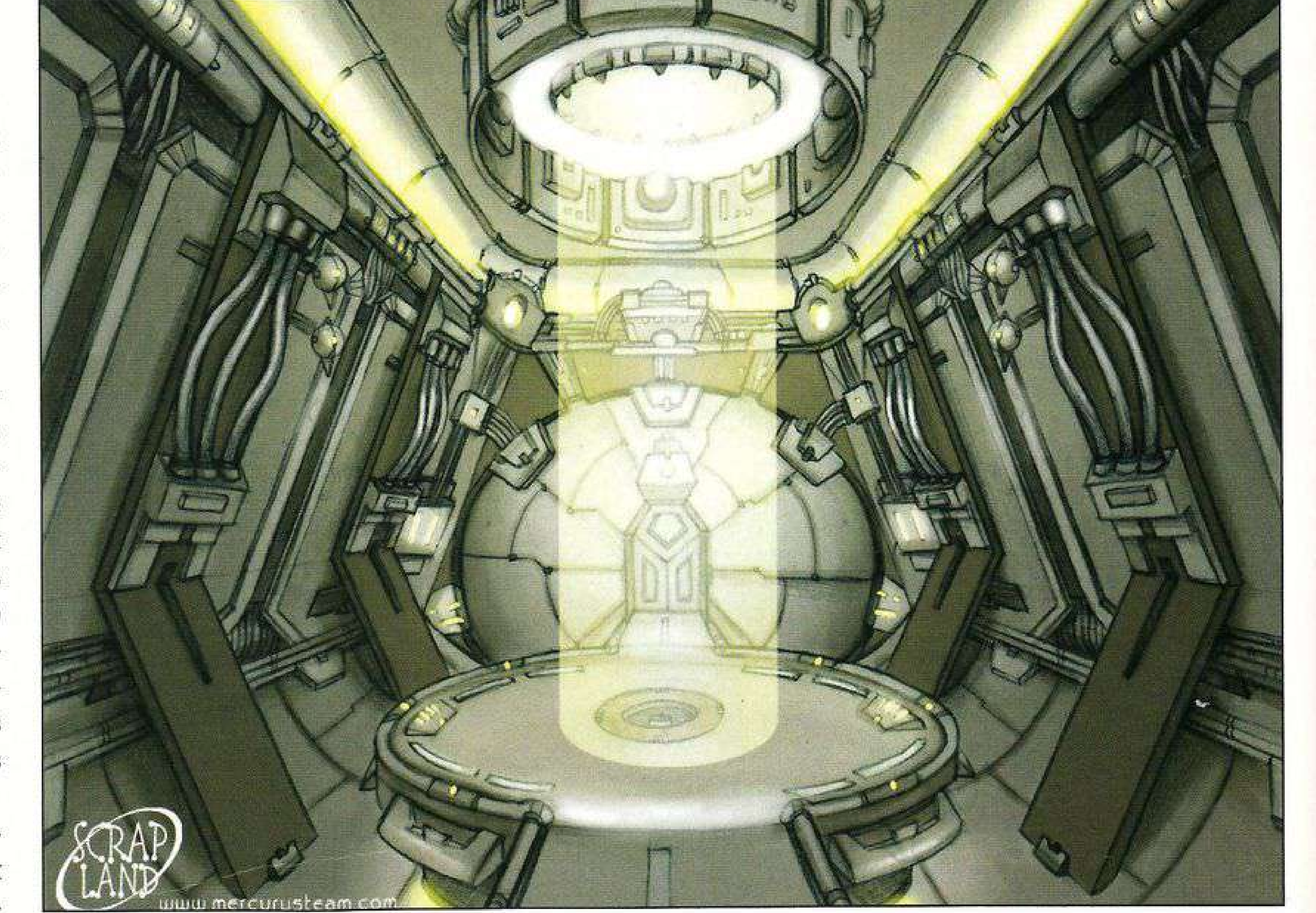
Основным принципом существования Д-Тритуса в городе Chimera заявлена свобода, свобода во всем.

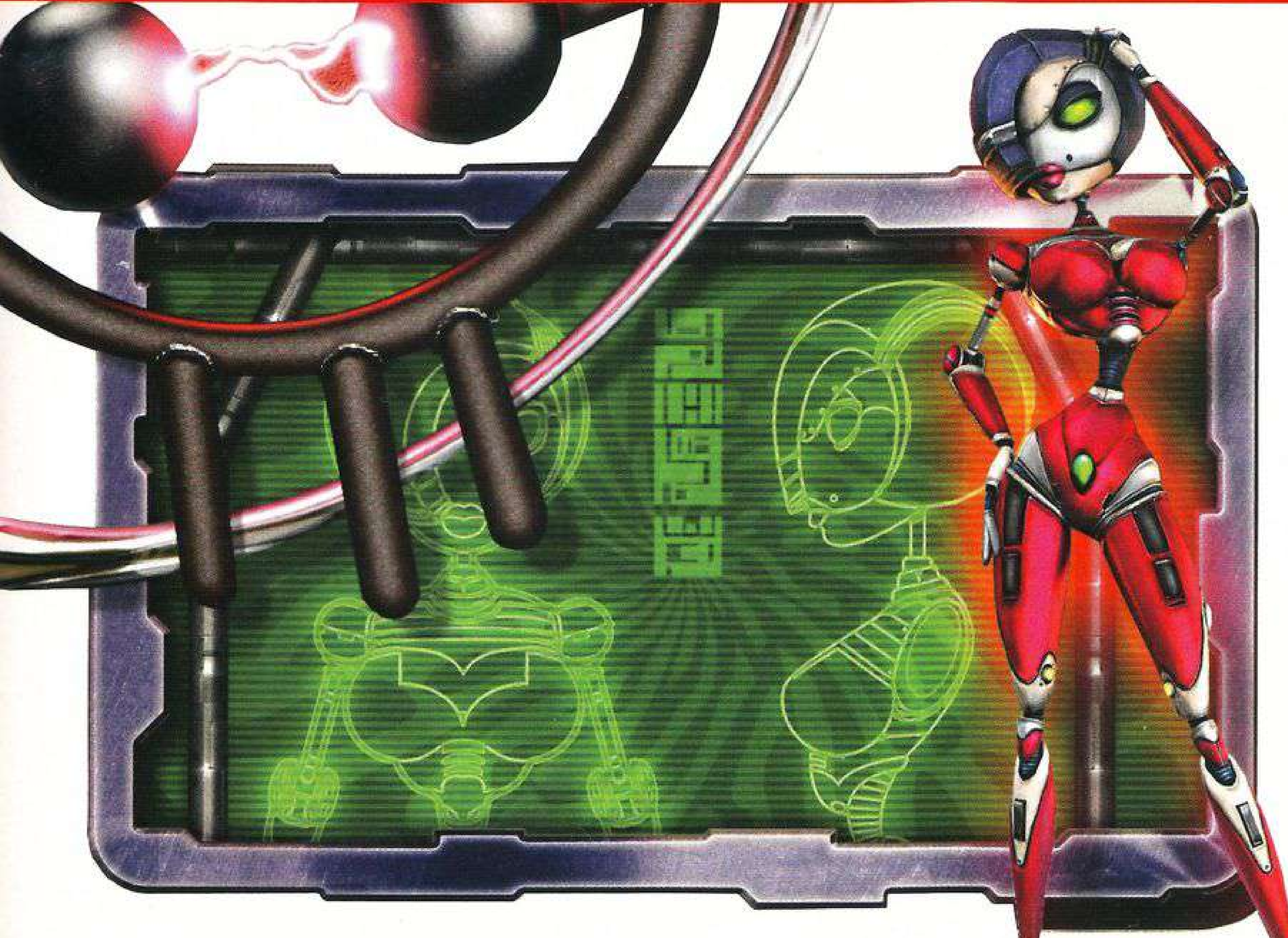
Свобода - страшная штука. Нам безвозмездно вручают огромную помойку, переделанную в город, и делай с ней все, что хочешь, парень. Не делай только вот этого. И этого тоже не делай. А еще этого и этого. А за это тебя вообще (убрано цензурой). В общем - обычная такая урбанистически-техногенная свобода. Туда - нельзя. Сюда - тоже можно, но только за деньги и если подружишься с правильными людьми.

Основным средством передвижения по городу являются Gunships; если "Пятый элемент" хоть раз попадал в поле вашего зрения, то вы понимаете, о чем я. Эдакие далекие потомки современных автомобилей, только сменившие морально устаревшие колеса на антигравитационные подушки. В качестве дополнительных украшений в обязательном порядке комплектуются кучей бессмысленных блестящих висюлек очень технологически продвинутого вида, а также пушками и ракетами. В будущем нет места пробкам на дорогах, а также неудачникам, поскупившимся на хорошую броню.



Заявлено, что свобода, предоставляемая нам, будет всеобъемлющей. Во-первых, это свобода передвижения по сюжету. Да, сюжет есть и, судя по всему, презабавный. Но кто сможет заставить нас строго следовать сюжетной канве, когда вокруг - живой, полный приключений и роботизированных подонков городмир. Таким образом, мы плавно переходим ко второму пункту - свободе передвижения. Весь город - к нашим услугам. Ехать (ле-






Прекратите движение и остановитесь у края... у края ближайшего астероида

теть, если точнее) можно куда угодно. Главное, чтобы хватило боеприпасов. А также не было проблем с полицией (самые убедительные gunships будут, судя по скриншотам, именно у полицейских).

Планы на жизнь

У нашего роботизированного друга совсем не будет времени на то, чтобы скучать. Смотрите сами. Во-первых, жизнь в Chimera немыслима без gunship, значит, придется заработать на такого же железного болвана, как и у приличных граждан мегаполиса. Во-вторых, никоим образом нельзя забывать о том, что только перед лучшими представителями населения астероида открыты все двери: проще говоря, тачка должна быть крутой, донельзя обвешанной пушками и ракетами и, конечно же, очень стильной.

Будет чем себя занять и уже с применением gunship'a. Город обещает быть большим, а значит, первые несколько часов игры нужно будет провести за исследованием предоставленной нам территории. А потом - квесты, тайны, гонки и перестрелки. Опять же, в лучших традициях.

Хромопластик

Никаких опасений не вызывает привлекательность Scrapland для людей, превыше всего ценящих стиль, неописуемые красоты индустриальных помоек и техническое совершенство. Каждый скриншот, любезно предоставленный нам товарищами из Mercury Steam Entertainment, громко, во весь голос, кричит: "Ребята, готовьте деньги на апгрейд!" Еще пару-тройку лет назад так выглядели дорогостоящие заставки ожидаемых по несколько лет блокбастеров. Сегодня такая графика приходит в наш дом во всей красе, лишь бы позволяли компьютерные мощности.

Тем, кто еще не проникся важностью момента, я рекомендую обратить свой взор к скриншотам, находящимся где-то на этой полосе. Благо, полиграфия наша теперь вполне способна передать все буйство красок, которое будет царить на экранах мониторов.

Модельки Gunship'ов выглядят сущими конфетками. Хромированные детали переливаются всеми цветами окружающего мира, углепластиковые корпуса призывно бликуют, роботы выглядят именно так, как должны выглядеть хамоватые космические пираты, переквалифицировавшиеся в управдомы. В общем - все здорово. Кроме того, очень и очень внушительно смотрится город: именно так я всегда и представлял себе космическую помойку, переделанную трудолюбивыми отбросами общества в комфортабельный и благоустроенный мегаполис.

За здравие!

Похоже, в головах игроразработчиков начали трудиться доселе неизведанные механизмы, отвечающие за привлечение в их проекты некоторой доли оригинальности и привлекательности для людей, внутренний мир которых не ограничивается интерактивной дурью Counterstrike и бесчисленными клонами клонов хороших игр, вышедших десяток лет назад. Scrapland является ярким представителем игр, которые хочется ждать, несмотря на множество неясностей, связанных с геймплеем.

Главное, чтобы эту замечательную (я в это верю) игру разработчики сделали именно такой, какой она видится нам сейчас, чтобы ничего не испортили и не задержались с выходом года, эдак, на два.

Н





Регистрация имеется? Пройдемте-ка в отделение...

МЕХАНОИДЫ (MECHMINDS)

Цель

Rifle

Я - робот, я сошел с ума...
Слова из песни

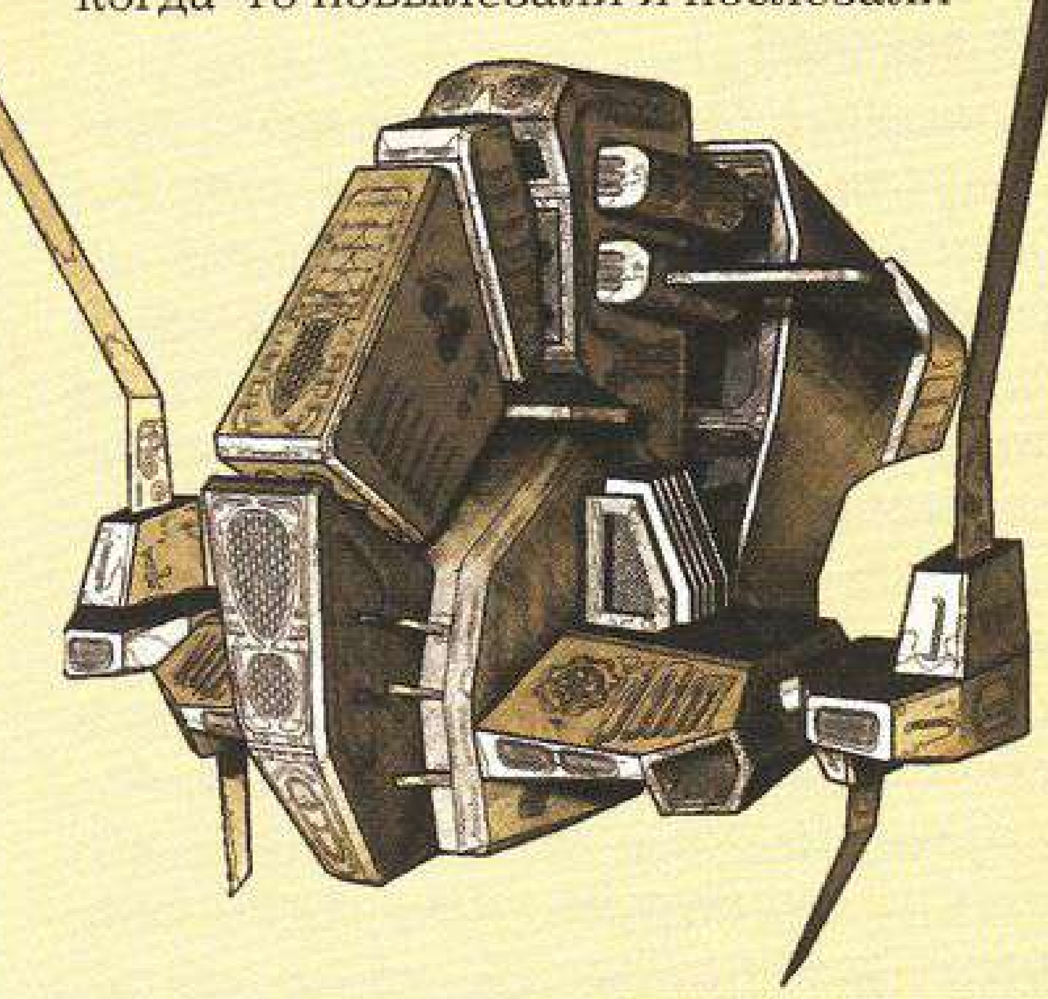
★ Жанр Action/RPG ★ Издатель 1С ★ Разработчик SkyRiver Studios ★ Дата выхода Конец 2003 ★ Сайт игры www.skyriver.ru

Человек - звучит гордо, но скучно. Словно сводки с фондовых бирж. Совсем другое дело роботы. Бессмертное цезаревское "Vedi. Vidi. Vici." именно про них. Силовая установка, дальномер с целеуказателем, пара лазерных пушек - что еще надо, чтобы достойно встретить кого угодно?

Судья свистит в свисток...

Когда-нибудь в будущем человечество, выйдя на галактические просторы, обязательно нарвется на звездную войну. Если этого не произойдет, то, значит, оно просто ошиблось дверью и попало в планетарий. Впрочем, на войне как на войне: главное - маневры. Вообразите учебный полигон размером с планету, на котором пушечное кибермясо пытается стать киберполуфабрикатом.

Но Враг силен и коварен, а если он не сдается, то его уничтожают. Война на уничтожение при столь развитых технологиях - это уже катаклизм галактического масштаба. И вмешались высшие силы. Из глубин Вселенной прибыл ревизор (погоняло Арбитр) и устроил глобальное чистилище. Все борцы за собственное счастье и чужое горе были отправлены на деревья, в пещеры, под воду, - словом, туда, откуда когда-то повылезали и послезали их предки. И осталась в галактике (пути высших сил неисповедимы) единственная планета, жители которой могли наслаждаться достижениями научного прогресса. Ибо сами являлись его продуктами. Итак, Полигон-4. Технологический оазис в пустыне дикости и варварства. Но оазис весьма специфический.



Если не богом-отцом, то уж богом-сыном-то точно новой цивилизации является бывший суперкомпьютер полигона (или попросту Супер). Именно он, каким-то образом самоорганизовавшись и обретя разум, сумел наделить им и остальных обитателей планеты. Но самое главное - он дал им Цель (Aim), суть которой - Совершенство. Именно ради нее роботы каждый день идут на бой. Победитель делает очередной шажок по бесконечной лестнице, проигравший начинает все сначала (души железо не имеет, а мозг их - скорее софт, чем хард).

Разобравшись с нарушителями правил, Арбитр отбыл в неведомые дали судить другие матчи и чемпионаты, оставив после себя институт Наблюдателей. Один из таковых присутствует и на Полигоне-4, так, на всякий случай, чтобы чего не вышло. Что-то выходит регулярно, но держится пока в рамках обозначенной приговором арбитража генеральной линии. Впрочем, вероятность конфликта всегда существует, поэтому Наблюдателя и местное самоуправление в лице Супера трудно назвать союзниками-единомышленниками.

И роботы чувствуют боль

Словом, цивилизация как цивилизация. Со своими сложностями, хитростями, подводными течениями и живым... гмм... богом. Что представляет собой население, примерно понятно, но только примерно. Если подробнее, то по способу передвижения каждый робот является глайдером, по своему пониманию Цели (что-то вроде расового деления) они делятся на Спецов и Универсалов, по происхождению - на механических и симбиотов.

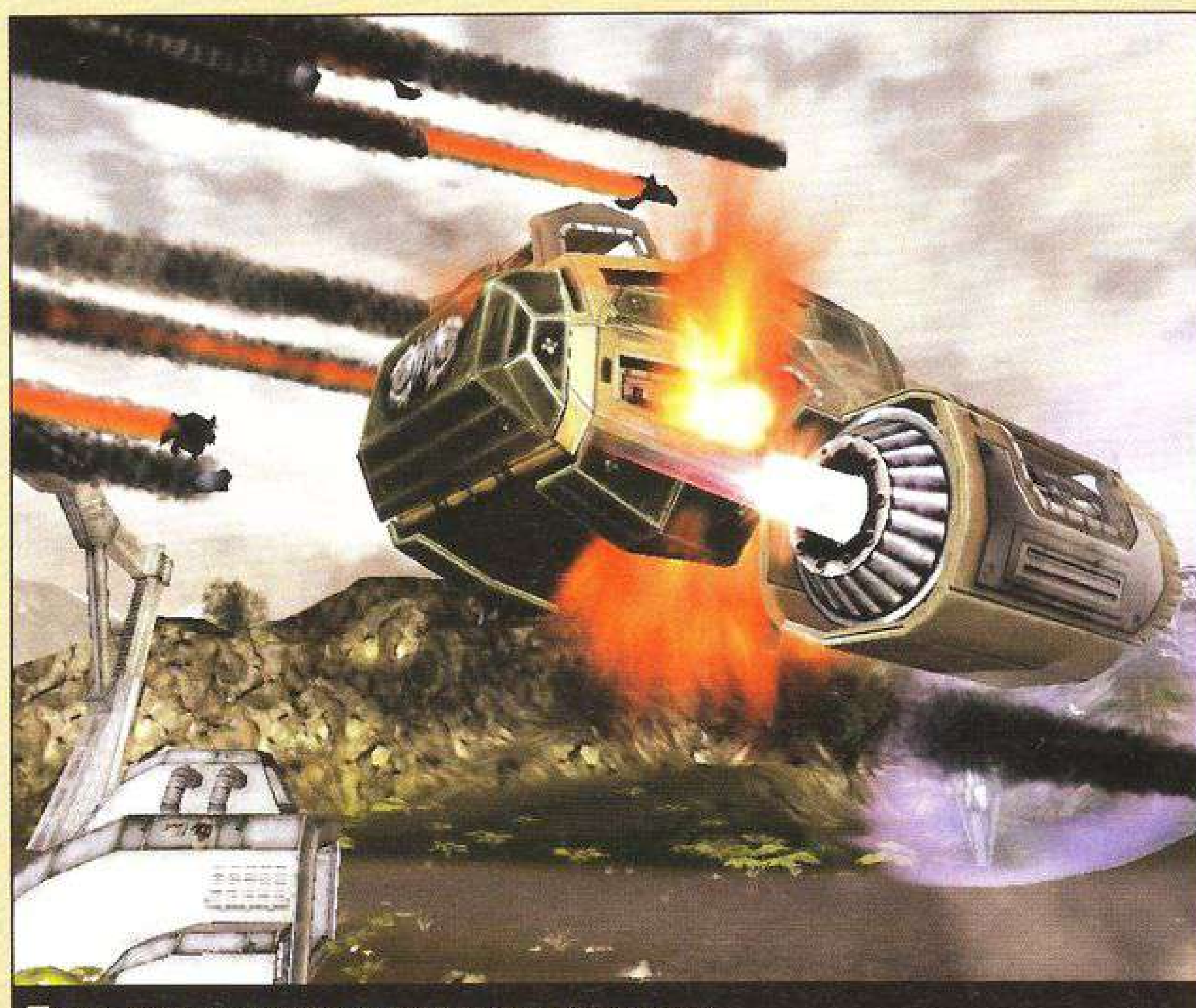
Последние появились в результате доведения до завершения древнего, начатого еще людьми, проекта по созданию биороботов. В отличие от остальных железяк, Симбиоты имеют нервную систему и чувствуют боль, что сказалось на их мировоззрении, вооружении и тактике ведения боя (предпочитают надежную защиту и парализующие виды оружия). Но и для них тоже Цель является единственным светом в конце тоннеля, так что почва для социальных и идеологических конфликтов с появлением Симбиотов не стала более плодородной.

Как и в любом нормальном обществе, на планете присутствуют товарно-денежные отношения. Роль главной (как, впрочем, и единственной) валюты играет топливо aka энергетические кристаллы. На них можно обменять добытые в сражениях трофеи, и их можно потратить на приобретение более продвинутой материально-технической базы (если кто забыл, то называется данный процесс апгрейдом). Всего доступно более тридцати видов глайдеров, примерно столько же видов оружия, великое множество боеприпасов и иных стимуляторов Совершенства.

Ну и в качестве заключительного штриха - о нас с вами, то есть о протагонисте. Роль нам достанется любопытная по определению, но не только по нему. Ибо у нас единственного во всей игре будет возможность найти свою собственную Цель (хотя можно и следовать в фарватере господствующей идеологии). Понятно, что какой бы мы путь не выбрали, результатом окажется полная и окончательная победа. Поэтому не стоит забывать об ответственности - в ваших руках судьба целой цивилизации!



Напоминает опрокинутую настольную лампу. Но мне нравится



Пуля просвистела, в грудь попала мне...

Шутер Inside

Неужели Меркури умерла? Ха! Да это любимый персонаж главного дизайнера, разве она может умереть?

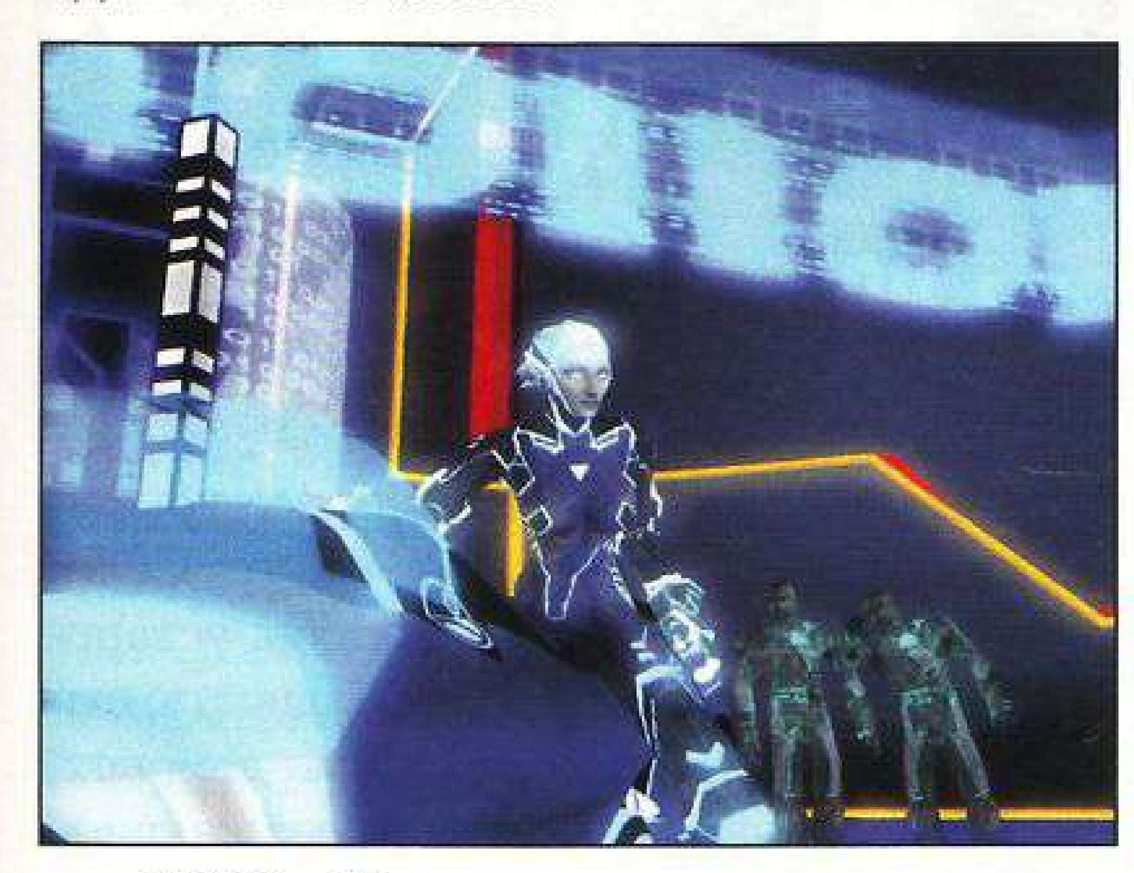
Нам понравился TRON 2.0. И не только тем, что игра красивая стильная, и в ней есть клевая светящаяся девчонка. Главное, в отличие от большинства игр-по-фильмам, в нее можно играть, не видя первоисточник. Поэтому, вдоволь погоняв на световых мотоциклах, мы написали десяток вопросов и отправили их разработчикам игры (тут мы скажем отдельное спасибо русским издателям, компаниям snowball.ru и "Новый Диск" за то, что познакомили нас с Monolith). На наши вопросы ответил Франк Рук (Frank Rooke), ведущий дизайнер TRON 2.0



Франк Рук и его самый первый "ТРОН"

Навигатор Игрового Мира: **Ваша игра называется TRON 2.0. Почему вы решили делать сиквел, а не римейк?**

Франк Рук: Большинство современных игр, основывающихся на фильмах, просто дополняют их, но ТРОНу больше двадцати лет! Было важно создать игру, которая могла бы заинтересовать сегодняшний рынок. Рассматривая игру как сиквел, мы получили возможность сохранить дух фильма и в тоже время создать что-то новое.



НИМ: **Что все-таки случилось с Меркури? Она была так молода, так хорошо скомпилирована...**

ФР: Меркури - наша любимица. Какая у нее конфигурация! Когда в конце игры сервер рухнул, она выжила, но кто знает, что еще случится с ней в будущем.

НИМ: **В будущем? После выхода популярной игры принято делать адд-он, а потом вторую часть. Но мы не представляем, что можно сделать еще по вселенной ТРОНа. Так вы уже думали над продолжением?**

ФР: Мир ТРОНа настолько богат и разнообразен, что истории про него можно придумывать до бесконечности. Но сейчас у меня нет никакой информации о будущих проектах TRON, которой я могу поделиться.

НИМ: **Сколько компьютеров вы разломали, чтобы посмотреть, как они устроены изнутри? И каким микроскопом вы пользовались?**

ФР: При создании TRON 2.0 ни один компьютер не пострадал. Поскольку вселенная TRON - это достаточно абстрактная интерпретация внутренностей компьютера, мы намеренно отошли от буквального представления аппаратного обеспечения.

НИМ: **Собираетесь ли вы каким-либо образом сотрудничать с 88MPH Studios? Или они нарисуют комиксы по миру TRON без вашего участия?**

ФР: Мы очень увлечены идеей комикса, основанного на вселенной TRON. К сожалению, мы не работаем непосредственно с 88MPH над серией, но, естественно, что-то они возьмут из самой игры.

НИМ: **В вашей игре есть хорошие модели персонажей, которые используются только в заставках между уровнями. Когда я проходил Tron 2.0, то все время ждал, что придется поиграть и в реальном мире. Вы сразу решили, что все игровые уровни будут в киберпространстве, или пришил к этому в процессе создания игры?**

ФР: Еще в самом начале проекта мы приняли решение оставить весь геймплей в "цифровом мире". Для сюжета было очень важно задействовать реальный мир, но мы боялись, что это обескровит геймплей. К тому же, если бы нам пришлось создавать систему и контент для обоих миров, то это увеличило бы объем нашей загрузки вдвое.



НИМ: **Вопрос не про Трон, но для нас это действительно важно. Не собираетесь ли вы вернуться к серии Blood? Мы считаем, что первая часть Blood - один из лучших FPS за всю историю жанра. (И Shogo, в свое время, нам тоже очень понравился.)**

ФР: Monolith также обожала сериал Blood. Но сейчас у нас нет планов по воскрешению игры. Также у нас нет конкретных планов насчет Shogo, но, опять же, кто его знает, что там произойдет в будущем.

НИМ: **Monolith - один из ведущих разработчиков FPS. Как вы думаете, что ждет жанр шутеров от первого лица в будущем?**

ФР: Для меня шутеры от первого лица всегда будут самым захватывающим типом игр. Я верю, что в будущих FPS-играх уровень погружения только усилится. Тем не менее, разработчикам придется очень хорошо потрудиться, чтобы продукт оставался игрой, а не превратился в интерактивное приключение (за исключением, естественно, тех случаев, когда это крутое интерактивное приключение).

НИМ: **Наш журнал совместно с русским издателем TRON 2.0 устраивает конкурс по игре. Вопросы про ТРОН, куча призов и прочее... Могли бы вы задать один вопрос нашим читателям? (Только заранее сообщите нам правильный ответ...)**

ФР: Какая была версия программы Меркури, когда ее стерли при переустановке системы?

Интервью подготовили:
Константин ПОДСТРЕШНЫЙ
и Андрей АЛАЕВ

Н

FREEDOM FIGHTERS

Их фридом

Андрей ЩУР

- Добро пожаловать в Дублин, мистер Эшли, - сказал представитель Временной группировки Ирландской освободительной армии.
- Благодарю, мистер Мэрфи, - ответил офицер контрразведки. - Фотография из вашего досье не очень-то соответствует оригиналу.
- Я тогда был молод и глуп. К тому же - тщеславен. Нельзя сказать, чтобы я в те времена слишком часто брился...
Том Клэнси. "Игры патриотов"

★ Жанр TPS ★ Издатель Electronic Arts ★ Разработчик IO Interactive ★ Рекомендуется Pentium III 1,5 GHz, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb)
★ Сайт игры www.eagames.com/official/freedom/freedomfighters/us/home.jsp

Поймите меня правильно: в этой игре надо было убивать советских солдат. Без этого невозможно было бы пройти и первой миссии, не говоря уже о том, чтобы дойти до конца и получить более-менее объективное представление о Freedom Fighters. Так что простите меня, но я расстреливал их, поджигал, взрывал советские танки и сбивал советские вертолеты. Простите меня. Простите.

Признаться, поначалу, поиграв в демку, мне жутко хотелось эту игру раздавить. Закатать катком в асфальт, чтобы неповадно было. Судите сами. Альтернативная история: победивший в холодной войне Советский Союз начинает мировую экспансию, присоединяя к своему блоку все новые и новые страны, вплоть до того, что практически единственной не охваченной социализмом страной остаются США. Проходит еще чуть-чуть времени, и советские танки въезжают на Бродвей, а над Нью-Йорком проносятся наши истребители (до этого места особых претензий к игре у меня не было).



Но бравые америкосы решают драться за свой родимый фридом, и игрок в роли одного из повстанцев начинает путь борца за свободу, устраивая диверсии в тылу подконтрольной Советам территории Нью-Йорка и кося советских солдат направо и налево. Наших, своих в доску солдафонов. Да я в "Хитмане" из кожи вон лез, чтобы родную милицию ненароком не задеть. Уроды. Ненавижу.

Вы это серьезно?

Но, начав играть, в полную версию Freedom Fighters, я немного пересмотрел свое первоначальное жестко негативное отношение. Разве можно серьезно относиться к игре, главный герой которой является одним из братьев-водопроводчиков (только что звать их не Марио)? А как вам рекламный плакат, висящий буквально во второй комнате, сразу в начале игры, на котором изображены С.О. Рокседьмой с его восточной подружкой, а под ними - рекламный слоган "Возвращение в Гонконг"? Вообще игра всячески старается сбить героический пафос, одновременно пытаясь довести дело до гротеска: например, щит наружной рекламы на улицах Нью-Йорка, зазывающий на зимний отдых в Сибирь. Если посмотреть на изображенного там же мишку на лыжах, то сразу понятно - да, веселее место представить себе сложно. Выпуски новостей SAFN (Soviet Army Forces News) между миссиями - вообще отдельная песня, такого здорового стеба в бегущей внизу экрана новостной строке я давно не припомню: "Изучение архивов правительства США наглядно продемонстрировало, что два последних президента страны были жуликами, участвовали в махинациях и заговорах против иностранных государств и обманывали своих жен!"; "еще несколько тысячелетий назад русские племена переселились на североамериканский континент и жили счастливо до капиталистической интервенции 1492 года. Только теперь мы смогли освободить их от несправедливого гнета!"

Freedom Fighters изо всех сил старается казаться несерьезной, веселой стрелялкой, и, надо отдать ей должное, у нее это почти получается. Почти.



Пособие по терроризму

Возможно, когда Freedom Fighters только разрабатывалась, датчане из IO Interactive просто готовили игру перво-наперво под американский рынок, стараясь максимально угодить целевой аудитории. Но вот ведь шутка судьбы - FF умудрилась выйти через полгода после захвата Ирака теми же США. Это я к чему: генерал Татарин в игре устраивает пресс-конференции и авторитетно заявляет, что СССР пришли с миром - пришли, чтобы установить в регионе порядок и стабильность; выпуски новостей между миссиями демонстрируют колонны техники, проезжающей по ликующим улицам города, и кадры оперативной съемки, показывающей захват спецслужбами логова террористов. Согласитесь, переложение всего этого на сегодняшнюю реальность просто напрашивается. И получается офигенный казус: вроде как в IO просто пытались воссоздать те штампы, которыми постараются воспользоваться войска захватчиков, чтобы утихомирить местное население и придать своим

Генерал Татарин разводит руками: эти повстанцы все никак не успокоятся





О, брат, это жулики! Они замышляют ужасные преступления на крыше!



Смотрите новости от Советской Армии с Татьяной Кемпински каждый день!

действиям правовой характер, а на деле вышло... ну, вы сами уже все поняли.

Конечно, данная аналогия всячески пытается замазаться в игре звездно-полосатыми флагами, наваленными повсюду сверх меры: в конце каждой миссии главгерой обязан добраться до советского флага, спустить его и поднять свои любимые старзы со страйпсами. Американские флаги - также обязательный атрибут базы повстанцев, на которую приходится возвращаться между заданиями. Даже некоторые ранения на модельке главгероя перевязаны пресловутым стягом. Дескать, игра исключительно про американцев и только про американцев. Но от сравнений Freedom Fighters с реальностью это не спасает - просто на выходе получается не стеб, а сатира, местами злая. К примеру, в игре повстанцев, освобождающих родные края от захватчиков, называют борцами за свободу, а в реальности - террористами.

Ну а что же сама игра?

Если полностью абстрагироваться от каких бы то ни было связей с реальностью, то Freedom Fighters - очень качественно сделанный шутер от третьего лица, использующий простую и удобную систему тактического командования отрядом.

Игра построена на выполнении определенных заданий диверсионного характера и состоит из нескольких отрезков-миссий. Выглядит один такой отрезок следующим образом: игроку дано какое-то общее задание, например, проникнуть в некую гостиницу и поднять над ней американский флаг (самый распространенный, как уже упоминалось, тип задания). На предлагаемой карте действий даны три городских района: доки, склады и сама гостиница. Ко всем трем зонам у игрока есть постоянный свободный доступ, можно в любой момент зайти и выйти - как истинный водопроводчик и джедай разводного ключа, наш главгерой может открыть любой канализационный люк на уровне и вылезти через него, чтобы сменить локацию или ненадолго вернуться на базу, набрать аптечек и, если надо, патронов.

Просто так наш супер-Марио в гостиницу зайти не может - улицы патрулирует слишком много солдат, к которым БТР постоянно подвозит бесконечные подкрепления, а в небе кружит МИ-24, вбивающий вас в бетон пулеметными очередями, как только вы доходите до определенного места на уровне. Поэтому первоочередной задачей становится отсечение подкреплений и воздушной поддержки. Заходим на уровень доков, доходим до вертолетной площадки и взрываем ее вместе с вертушкой - все, геликоптер больше на уровень с гостиницей не прилетит. Подобным образом достигается консенсус и с БТР - захватываете ангары на соседней карте, и нескончаемому респауну солдат наступает хана. Все, можно идти штурмовать гостиницу.

Иногда задачи становятся еще сложнее: сначала на уровнях необходимо найти взрывчатку, а уж потом последовательно подорвать вспомогательные базы, прежде чем захватить главный опорный пункт и взвить над ним тряпочку с американскими опознавательными знаками.

Когда харизма в дверь не пролазит

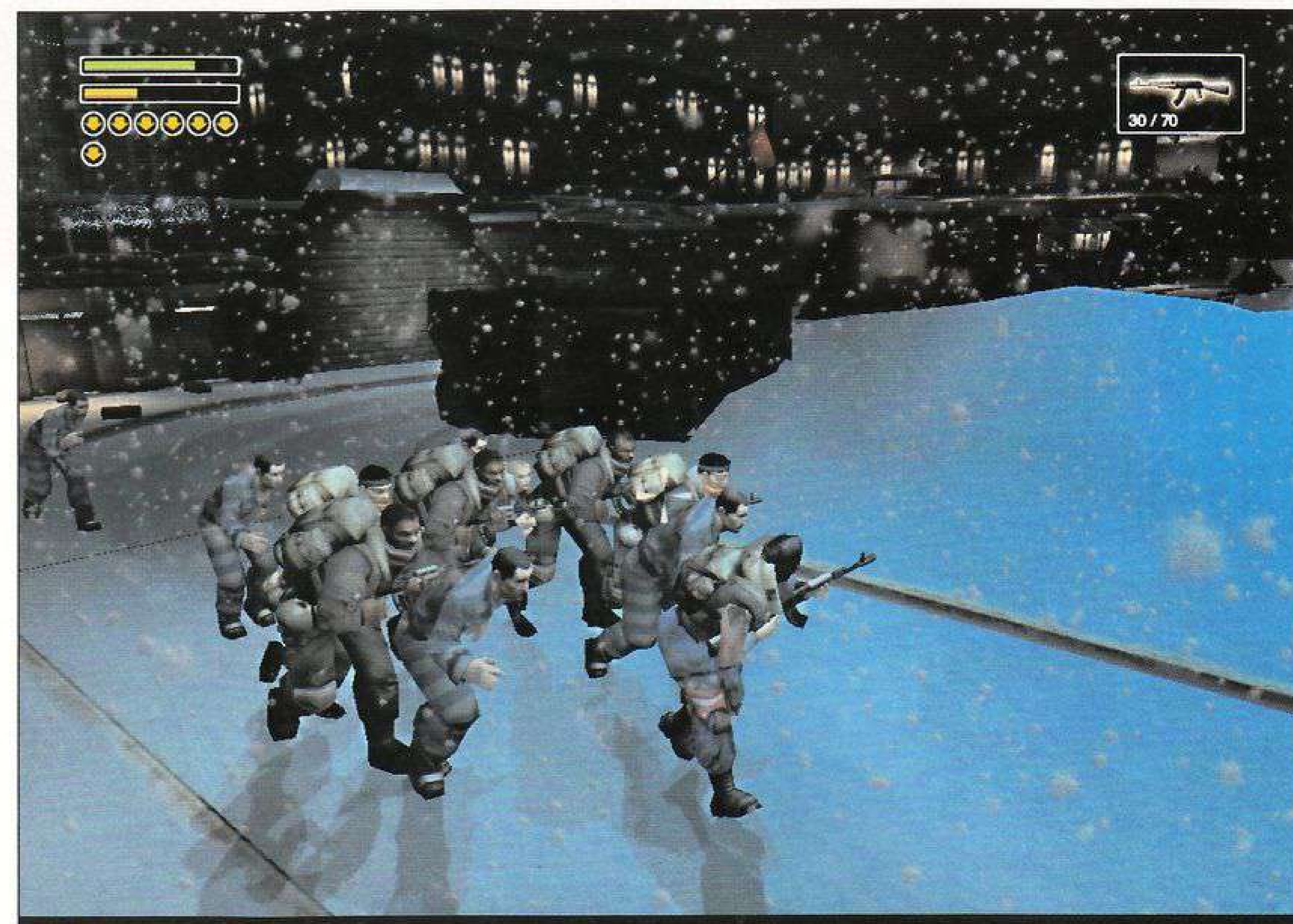
Хотя советских солдат в игре и выставляют дураками, AI у них ущербным не является вовсе. Дело тут не в суперметкости или суперреакции - просто они умеют ловко прятаться за препятствиями и, по возможности, заходить игроку в тыл, а на более тяжелых уровнях сложности еще и гранаты подбрасывать начинают, если тот в кустах покемперить

Ночные перестрелки в городских условиях



вздумал. Если рядом имеется стационарный пулемет, то оставшийся в меньшинстве рядовой не преминет им воспользоваться, заставляя игрока и его подопечных NPC удирать и прятаться. Впрочем, NPC эти тоже не лыком шиты: практически не застревают в стенках, следуя за игроком, самостоятельно ищут укрытия, находясь под обстрелом, - в общем, полными идиотами не выглядят (даже и не знаю, хорошо это или плохо в контексте данной игры).

По мере прохождения игры главгерой может вести за собой все больше и больше бойцов сопротивления. Происходит это следующим образом: за любое выполненное задание или вылеченного аптечкой гражданского наш водопроводчик получает очки для специального по-



В обход патрулей выводим заключенных к спасительным канализационным люкам. Хотя, с другой стороны, какой смысл тихариться с такой толпой!


Ларокрофтоподобная повстанка палит из отечественного "Бизона". И как она с такими вспышками кого-то еще в темноте различает! Кстати, обратите внимание на советского солдата-предателя слева

казателя харизмы, расположенного на экране под индикатором жизни. Когда показатель этот доходит до максимума, под ним появляется ячейка, обозначающая, что Марио может принять в свою команду еще одного бойца. Ситуация с этой харизмой совершенно комичная - в подворотнях и подвалах любого уровня можно найти группки повстанцев, греющихся у костров или просто ничего не делающих. И вот когда главгерой с несколькими подопечными и появившейся свободной ячейкой к ним подваливает, то первый повстанец с радостью к главгерою присоединяется. Зато остальные, если свободных мест больше нет, надменно так сообщают: "Мы, мол, тебя не знаем, за тобой не пойдем". Весело, правда? Там война практически за углом, а эти придурки и ухом не ведут. Одним словом, вот оно - зажравшееся лицо американской демократии.

Из-за достаточно сообразительного AI управление бойцами сделано чрезвычайно простым и в то же время функциональным. Всего в игре используются три команды: "за мной", "охранять" и "разведать боем". Все очень просто: наводишь прицел на желаемое место на земле (сколь угодно далеко или близко) и либо жмешь на "охранять", либо "разведать" - над указанным местом появляется соответствующая иконка - и один из бойцов срывается с места, побежав выполнять приказ. Сколько раз приказал, столько бойцов и побежало. Быстро и удобно, хотя и не слишком изящно: к концу игры под вашим командованием собирается 12 человек (максимальный отряд), и долбить по клавишам приходится не хуже дятла. Впрочем, оно себя окупает: когда в атаку идут 12 повстанцев, тут уж можно просто спокойно топать сзади, только отдавая новые приказы и подлечивая павших бойцов (они тут редко умирают насовсем - обычно просто падают и ждут, когда придет главгерой и поюзает аптечку). Впрочем, разработчики благоразумно не дали никому из NPC тяжелого вооружения или снайперских винтовок, так что даже с такой гурьбой подчиненных для главгероя всегда найдется работа по выносу пулеметчиков, танков и вертолетов.

Вердикт

Выводы из всего вышесказанного примерно следующие. Да, Freedom Fighters с технической стороны очень хорошая игрушка: у нее интересный и несколько нестандартный геймплей, сочетающий и аркадный экшен и тактический симулятор, а уж выбранная специфика (перестрелки в городских условиях) заслуживает похвалы. Именно по этим причинам у этого экшена столь высокий рейтинг. Но вот с сюжетной стороны, которая в шутерах считается, как правило, совсем не главной, здесь все не так просто: да, эта игра с юмором, местами даже со здоровым сарказмом. Но, как было очень правильно сказано кем-то, в каждой шутке есть доля шутки. Если убрать совсем все смысловые надстройки - в этой игре надо убивать советских солдат. Если вы в состоянии не обращать на этот факт внимания, тогда играйте в Freedom Fighters на здоровье: я просто раздуваю из мухи слона. Если же нет, что ж... есть ведь и другие экшены, правда? **Н**



MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Марсианская лихорадка

Никита Кареев

Начитанность приводит к потере фантазии.
Известное, хоть и спорное утверждение

★ Жанр FPS ★ Издатель Vivendi Universal ★ Разработчик Warthog ★ Рекомендуется Pentium III 1 Ghz, 64 Mb RAM, 3D (64 Mb) ★ Сайт игры www.warthog.co.uk

Вначале был Unreal. Потом Red Faction. Затем немного рассуждений, обобщений, тройка прочитанных залпом фантастических романов средней степени паршивости и пара часов игры во Freelancer. Родившееся в ходе описанных творческих мук чудо получилось хоть и жизнеспособным, но с патологиями.

Откуда содрали? А зачем?

В центре сюжета – холеный космический рейнджер с неописуемой харизмой, предательски подставленный неизвестным бандформированием и из-за этого вынужденный покинуть службу и податься на вольные хлеба. К сожалению, само понятие "вольных хлебов" трактуется разработчиками несколько странновато, ибо финансы в игре не фигурируют вовсе. Вместо этого имеет место банальное автоматическое назначение заданий со стороны нового хозяина – заведующего новоиспеченным ООО "Охотники за головами". Дескать, поди там разберись или слетай туда-то, да выполни то-то. Сами задания часто затянуты и скучны, а подборка ситуаций сможет впечатлить лишь человека, не игравшего в экшены лет этак десять. Лично мне обезвреживать бомбы, защищать богатых вельмож и проводить антитеррористические операции надоело еще в прошлом веке... А может, такая ядерная фича, как возможность сохраняться только в определенные моменты времени, должна, по мнению разработчиков, придать всей этой катавасии второе дыхание? Отдушиной могла бы стать широко разрекламированная изюминка игры – полеты на космическом корабле. Но испытывать подобные надежды реально только до того момента, когда данная забава становится доступной. Расстроиться можно уже в первые секунды игры при виде этого ужасного космоса, нарисованного убогими малоформатными текстурами. Дальше – хуже: вписанное в границы небольшой сферы поле боя, аркадные поединки с десятками противников, умеющих либо нарезать круги вокруг игрока, либо палить из всех пушек, пристроившись в хвост; да еще этот убийственный таймер, присутствующий в 50% космических схваток. Противоракетные ловушки, СПП, хитрые маневры? Возникает естественный вопрос: а стоило ли ради этого затевать весь сыр-бор с "интегрированным космосимом"? Не иначе как только ради рекламной кампании.

По долинам да по взгорьям

В общем, космические бои в MGBH можно рассматривать только как небольшой придаток к основному действу которое, разумеется, разворачивается в жанре FPS. И вот тут, к большому нашему разочарованию, прихвастнуть господам из Warthog действительно нечем. Уровни однообразны и серы, скриптовых роликов - кот наплакал, поединки с врагом – слава местному AI – не более тактичны, чем оные в Serious Sam.

Графика в MGBH – палка о двух концах. Обильно облицованные бампом стены, покрытые спекулярными картами блестящие механизмы и приятная издалека шейдерная водичка (лучше не подходите к ней близко, дабы не портить первое впечатление) соседствуют с ужасной архитектурой, нелицеприятной анимацией и однообразными и угловатыми моделями персонажей. И где же он, этот хваленый контроль качества приставочных игр? Окружающая обстановка не внушает ничего, кроме уныния и желания поскорее пробежать очередной уровень, казалось бы весь состряпанный методом многоразового копирования отдельных структурных заготовок.

Ну и, вспомним про издержки портирования, все это дело еще и перманентно притормаживает то тут, то там, невзирая на более чем рекомендуемую конфигурацию компьютера.

Оружие – стандартный набор с опять же стандартными попытками привнести что-то новое "от себя любимого". Автомат со странной разновидностью шнекового магазина, футуристический револьвер, ракетница с верхним расположением магазина... Все это, увы и ах, лишь очередные поделки на тему "трансформеров", автоматически воспринимающиеся игроком как "оружие стандартное футуристическое".

Финита ля комедия

Релиз игры в Северной Америке отменен, равно как задушена в зародыше и версия для GameCube. И, знаете ли, правильно. Полностью поддерживаю. И там, и там есть во что поиграть и без переболевшего марсианской лихорадкой охотника за головами. Возможно, наличие сетевого режима игры смогло бы ненадолго привлечь к MGBH особенно скучающих игроков. Но, к сожалению, его тут тоже нет. Перед нами типичный пример глупого копирования весьма спорных героев дней минувших, образец истинного ремесленничества. Оно нам надо?

Н





Скриптовые сценки в игре заставляют с грустью вспоминать старый-добрый Half-Life



Популярная сцена из "Индианы Джонса" уместна во все времена и в любом уголке нашей Галактики

В Багдаде опять неспокойно

Владимир ЧАПЛЫГИН

★ Жанр CombatSim ★ Издатель SCi ★ Разработчик Pivotal Games ★ Рекомендуется Pentium III 600 MHz, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb)
★ Сайт игры www.conflict.com/conflictDesertStorm2

Четверо спецназовцев в ходе скоротечных уличных боев зачищают огромные кварталы, оставляя за собой лишь догорающую бронетехнику и десятки, а то и сотни трупов поверженных бойцов регулярной армии Ирака. Что самое интересное, великолепная четверка может быть родом как из Англии, так и из США, но, несмотря на разделяющий страны океан, фамилии у спецназовцев SAS и Delta Force абсолютно одинаковы: Bradley, Foley, Connors и Jones. Мистика какая-то...

Вперед в прошлое

На самом деле, ничего сверхъестественного нет. Совпадение фамилий - это далеко не самое обидное в череде огрехов, которые допустили разработчики. Если в 2002 году вы познакомились с первой частью, но умудрились подзабыть ее внешний вид, то графика Conflict: Desert Storm 2 живо вам напомнит о тех временах. Создается ощущение, что программисты занимались усовершенствованием визуальной составляющей либо в самый последний момент, либо вообще не совали туда свой нос. В пользу второго варианта свидетельствуют и почти не изменившиеся со времен выхода первой части системные требования.

Мощности слегка обновленного графического движка хватило лишь на то, чтобы добротно нарисовать только вашу команду. Весь остальной мир остался обделенным: куцые прямоугольные здания, постоянная нехватка полигонов в моделях врагов, откровенно слабые погодные эффекты и много чего еще, всего и не упомнишь.

Отдельной строкой проходят местные эксперименты со светом. Если реализация дневного и ночного освещения, а также замутненный зеленый фон во время использования прибора ночного видения особых претензий не вызывают, то вырывающееся из стрелкового оружия пламя способно породить лишь сарказм. И это далеко не все, неизвестно по каким причинам во время ночного боя пущенная из абсолютно любого стрелкового оружия очередь вспыхивает на мгновение в виде яркой кометы, после чего на миг угасает и, спустя долю секунды, озаряется вновь. Наиболее комично данный эффект проявляется во время стрельбы из крупнокалиберных пулеметов. Только не говорите, что это трассеры.

Час от часу не легче

Простоватая и схематичная архитектура уровней как была бичом первой части, так им и осталась во второй. Виртуальный город образуют стоящие в ряд здания-коробки, из которых под пули вашего отряда тупо выскакивают противники.

Периодически эффект неожиданности вносит какой-нибудь хорошо укрепленный огромный минарет, занимающий центральное местоположение на карте города. Причем все сооружения не радуют ни внешним, ни внутренним убранством: пара вооруженных "калашами" иракцев, металлический шкаф и что-нибудь из обыденной мебели (стол или тумбочка). Если вы попали в иракскую мини-казарму, то спешите видеть стоящие по центру кровати и разбросанное на полу советское оружие (кстати, игра любезно позволяет его забрать с собой, а вот вырвать трофей из рук убитого невозможно).

Благодаря бешеной скорости увлекательного геймплея на такие несуразицы обращаешь внимание в самый последний момент. Разработчики прекрасно понимают, что оставлять игрока в таком мире без активного действия хотя бы на полминуты смерти подобно, поэтому перед нашими глазами постоянно разыгрываются те или иные прописанные многочисленными скриптами сценки а-ля ухудшенная версия Medal of Honor. Причем в постановках принимают участие как актеры со стороны противника, так и союзнические мастера лицедейства. Уже в самом начале первого уровня перед вашим взором предстает Т-72 и "Шилка". А вы тем временем сидите в мчащемся во весь опор джипе, причем эту адскую машину никак не остановить. Только успеешь перепугаться, как, мастерски выдержав паузу, прилетают вертушки, выносят к чертям иракскую бронетехнику, после чего начинают утюжить вражеские позиции. Как только вы устанете уничтожать исключительно по одному лезущую под ваш прицельный огонь безмозглую пехоту, как на сцену выкатывает танк или же в дело вступа-



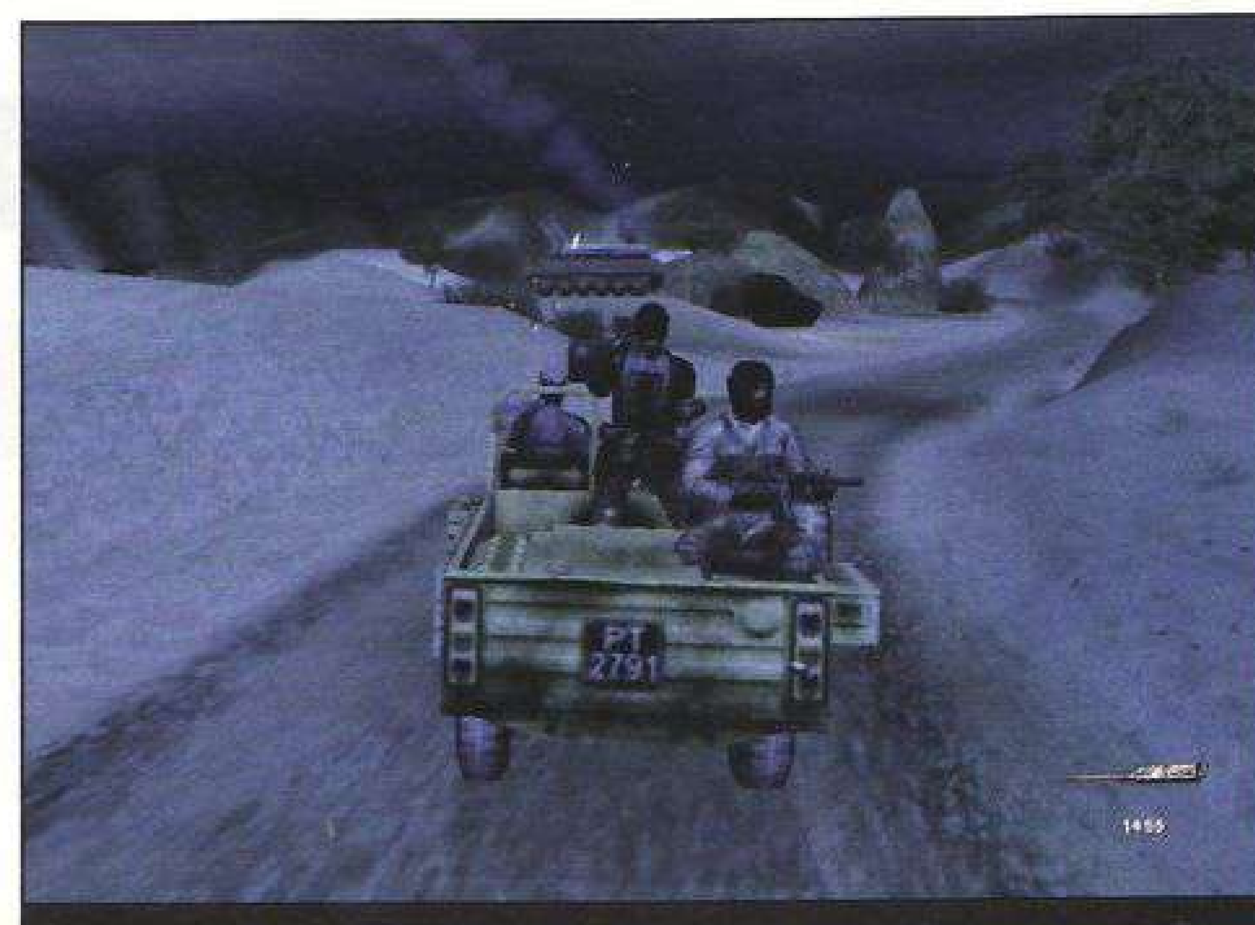
ет замаскировавшийся снайпер. Впрочем, при таком низком уровне искусственного интеллекта (к прискорбию, он остался на своем прежнем уровне) и огромном запасе аптечек вы можете ни о чем не беспокоиться. Даже на высоком уровне сложности, если не случится ничего экстраординарного, все члены вашего отряда останутся в живых.

Это моя команда

Кстати, слова о низком уровне AI не относятся к вашим питомцам. В отличие от своих противников, бравые спецназовцы знают передвижение гуськом и по-пластунски, плюс перевороты из стороны в сторону, вдобавок они умеют четко исполнять ваши команды, а также обладают повышенной меткостью. В некоторых эпизодах иногда лучше переселиться в тело другого бойца, чем самостоятельно разбираться с выбежавшим на улицу иракским отрядом. Виной тому выставленный по умолчанию в качестве основного вид от третьего лица, а также отвратительная прицельная сетка. Если первое зло лечится нажатием на правую кнопку мыши, то второе не удается искоренить даже выставлением чувствительности мыши в меню настроек на максимальные пределы. Все равно перекрестие вяло блуждает по экрану и не дает произвести точный выстрел. Помимо этого, отвечающий за математические расчеты движок Conflict: Desert Storm 2 не делает различия между пулеметом, автоматом и пистолетом.




Дальше поедем в бронированном панцире


Через секунду от Шилки останется лишь дотлевающий металл

Почему-то все виды оружия обладают практически одинаковой дальностью стрельбы, и если хорошенько прицелиться, то из SPAS 12 можно сразить цель, для поражения которой в отряде специально существует снайпер с H&K PSG-1 наперевес.

Не желаете ли кусочек RPG?

После того, как вы успешно преодолеете несколько миссий, ваши питомцы начнут прибавлять в опыте и умении обращаться со штурмовой винтовкой, пистолетом или же оказании медицинской помощи. Только есть одно существенное "но". После завершения заданий в меню характеристик бойцов периодически появляются дополнительные звездочки и различные награды. Ребята растут в звании. В общем, матереют не по дням, а по часам. Только, увы, в процессе игры это никак не ощущается. Нет никакой заметной прибавки показателей в меткости, скорость передвижения остается той же, что и раньше, тактическая выучка напарников не повышается ни на йоту. Боюсь, разработчики поместили в свое творение эдакую яркую ширму, на которой красивыми буквами выведено "элементы RPG", но если заглянуть внутрь, то, кроме приметной зазывающей надписи, там ничего нет.

Ждите продолжения банкета

Conflict: Desert Storm 2 не претендует на лавры великого милитаристского симулятора, но и не скатывается в разряд банальных шутеров от третьего лица. Разработчики поступили мудро и не стали тягаться с превосходной Tom Clancy`s Rainbow Six 3: Raven Shield в области тотальной реалистичности, иначе бы они попросту надорвали пупок. Сотрудники Pivotal Games предпочли избрать иной путь, позаимствовав у махровых комбатсимов приличный кусок тактических элементов, а у разудалых TPS внушительный пласт аркадности, на основе которого и был возведен ураганный геймплей. К сожалению, такой своеобразный бутерброд из двух жанров во многом оказался неполноценным из-за проблем с искусственным интеллектом противников, слабым дизайном уровней и графической составляющей.

Осмелюсь предположить, что не за горами третий Conflict. Сколько ждать? Думаю, полтора года, так как именно такое расстояние отделяло момент выхода героя этих страниц от даты релиза первенца. Кстати, на форумах неофициальных фан-сайтов игры неугомонные поклонники уже вовсю обсуждают возможности нового графического движка.

H



Первая война в Ираке: как это было

В августе 1990 года армия Хусейна вторглась на территорию Кувейта и тем самым развязала Ближневосточный кризис. Так как следующей целью иракской армии могли стать земли крупнейшего мирового поставщика нефти - Саудовской Аравии, Организация Объединенных Наций приняла решение путем силы "разрулить" образовавшуюся неблагоприятную для себя ситуацию. Львиную долю объединенной группировки вооруженных сил ООН составили американские и английские подразделения. В январе 1991 года был дан старт знаменитой операции "Буря в пустыне", общее руководство которой поручили генералу армии США Норманну Шварцкопфу. После месяца яростных атак с воздуха 24 февраля началась вторая стадия, где в дело вступили сухопутные войска. Благодаря внезапным танковым ударам основные силы иракской армии сложили оружие за четыре дня. Итоги блицкрига внушительны - уничтожена вся боевая техника, а 175 тысяч солдат и офицеров попали в плен. Объединенные силы ООН не досчитались 148 бойцов. Американские стратеги считают операцию "Буря в пустыне" одной из самых удачных за всю историю существования военного искусства.

Между прочим...



Сотрудники Pivotal Games, несмотря на то, что в этом году отметили трехлетие компании, отнюдь не новички в игровой индустрии. Ранее отцы-основатели корпели на благо английского отделения легендарной конторы Microprose, после увядания которой они дружно перебрались в Pumpkin Studios, где успели потрудиться над стратегией Warzone 2100. В 2000 году 15 разработчиков решили создать самостоятельный проект Conflict: Desert Storm, для чего и образовали независимую студию Pivotal Games.

Шас'врежу

Владимир РЫЖКОВ

И сожгите здесь все...
Восстановить Active Desktop

★ Жанр FPS ★ Издатель THQ ★ Разработчик Kuju Entertainment ★ Рекомендуется Pentium IV 1.7 GHz, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb)
★ Сайт игры www.firewarrior.com

"Шас'эль Виор'ла Каис бесстрастно наблюдал, как противник начинает наступление..." Это вольный перевод первых строчек небольшого рассказа из кодекса Тау для Warhammer 40k. Далее идут четыре захватывающих килобайта о блестящей победе экспедиционных сил империи Тау. Рейлганы прошивают танковую броню как картон, разведчики подсвечивают цели для тяжелых орудий, враг несет сокрушительные потери. Я, 26-летний журналист и серьезный человек, помню этот рассказик почти наизусть. А мальчишка во мне уверен: это захватывающий рассказ, безумно увлекательная книжка и совершенно потрясающая вселенная.

Трайал Бай Файр

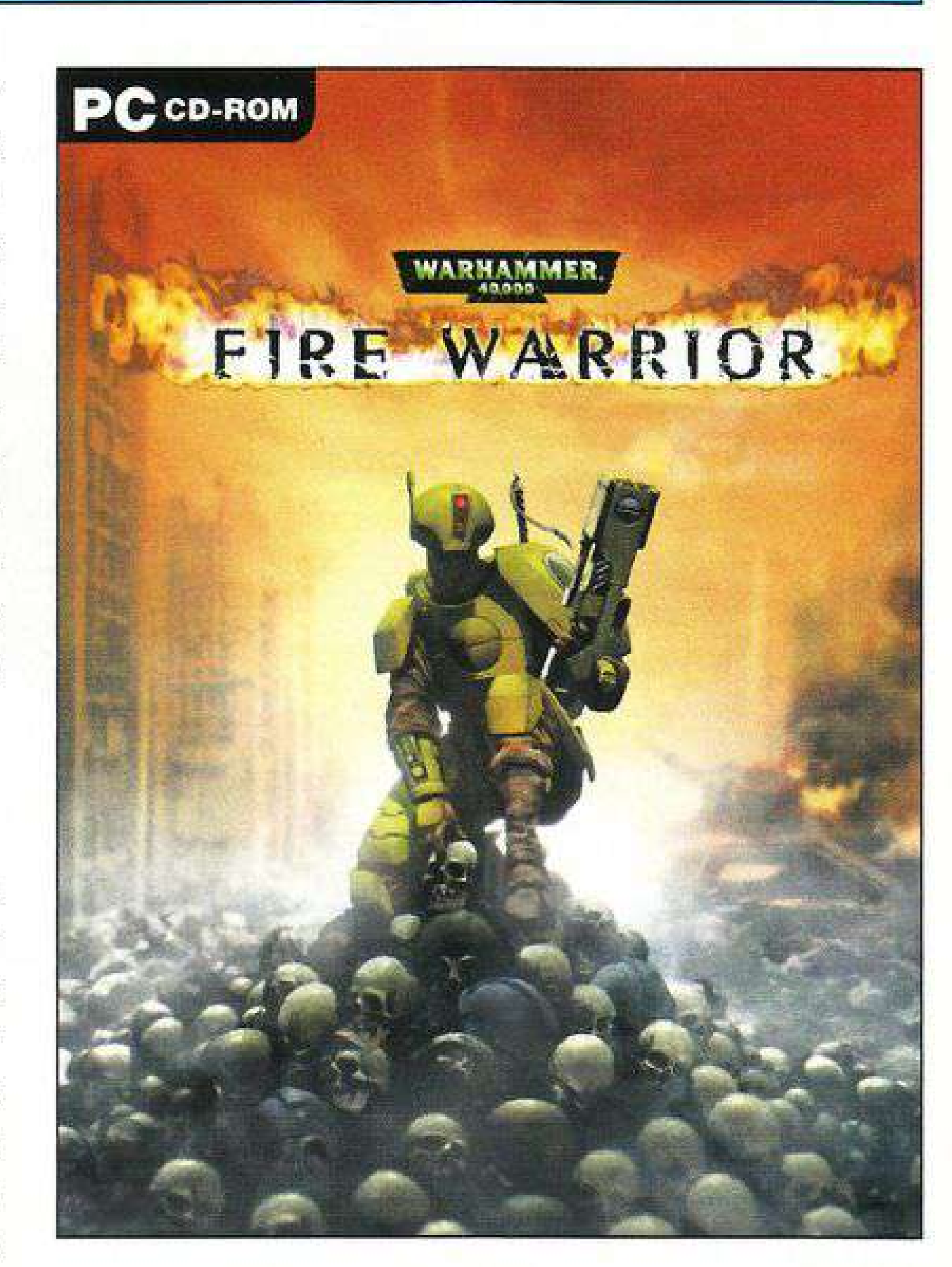
Игрушка Fire Warrior - шутер на основе вселенной Warhammer 40k, суперпопулярной игры в солдатики от компании Games Workshop. Игрок сражается на стороне Тау, одной из десяти (эксперты! я правильно посчитал?) представленных в "настолке" сторон. Серокожие инопланетяне Тау появились среди продуктов Games Workshop позже всех, и играть за них - последний писк моды. Они стали частью вселенной Warhammer 40k, когда баланс и методы формирования игры были уже отточены, так что при создании описывающих новую расу правил эти инструменты были задействованы на полную катушку. Не вдаваясь в подробности, скажу, что у каждой из сторон здесь своя манера ведения боя. Одни берут безумным натиском, другие - числом, третьи - быстротой маневра. Тау воюют, на мой взгляд, наиболее эффектно. Они берегут живую силу, строят бой вокруг осторожного применения огневой мощи, часто отступают, сбивая врага с толку, ломая его планы и мягко навязывая свою инициативу. Приказы "стоять насмерть" они считают признаком нехватки воображения и некомпетентности командира. Так вот, за перенесение такой манеры ведения войны в заэкранный мир взялись парни из Kuju Entertainment, начав работу над Fire Warrior. На Games Workshop работал многолетний опыт. У Kuju было всего два года, чтобы придумать новые, свои игровые правила и заставить геймера воевать как боец Тау. Случись это, я сказал бы, что игра удалась.



Но этого не случилось. Fire Warrior оказался качественным, но типичным шутером в 40k-антураже. Мало того, игра разрабатывалась одновременно для PC и для PS2, причем именно с упором на "консольных" геймеров. Она собрана из узнаваемых, уже проявивших себя полезными элементов успешных консольных шутеров. Тебя берут под руку и - неспешно, доходчиво, с 3DS'ными мультфильмами - рассказывают сценарий. Не требуя тактических ухищрений. Знай себе - целься и стреляй.

Решимость

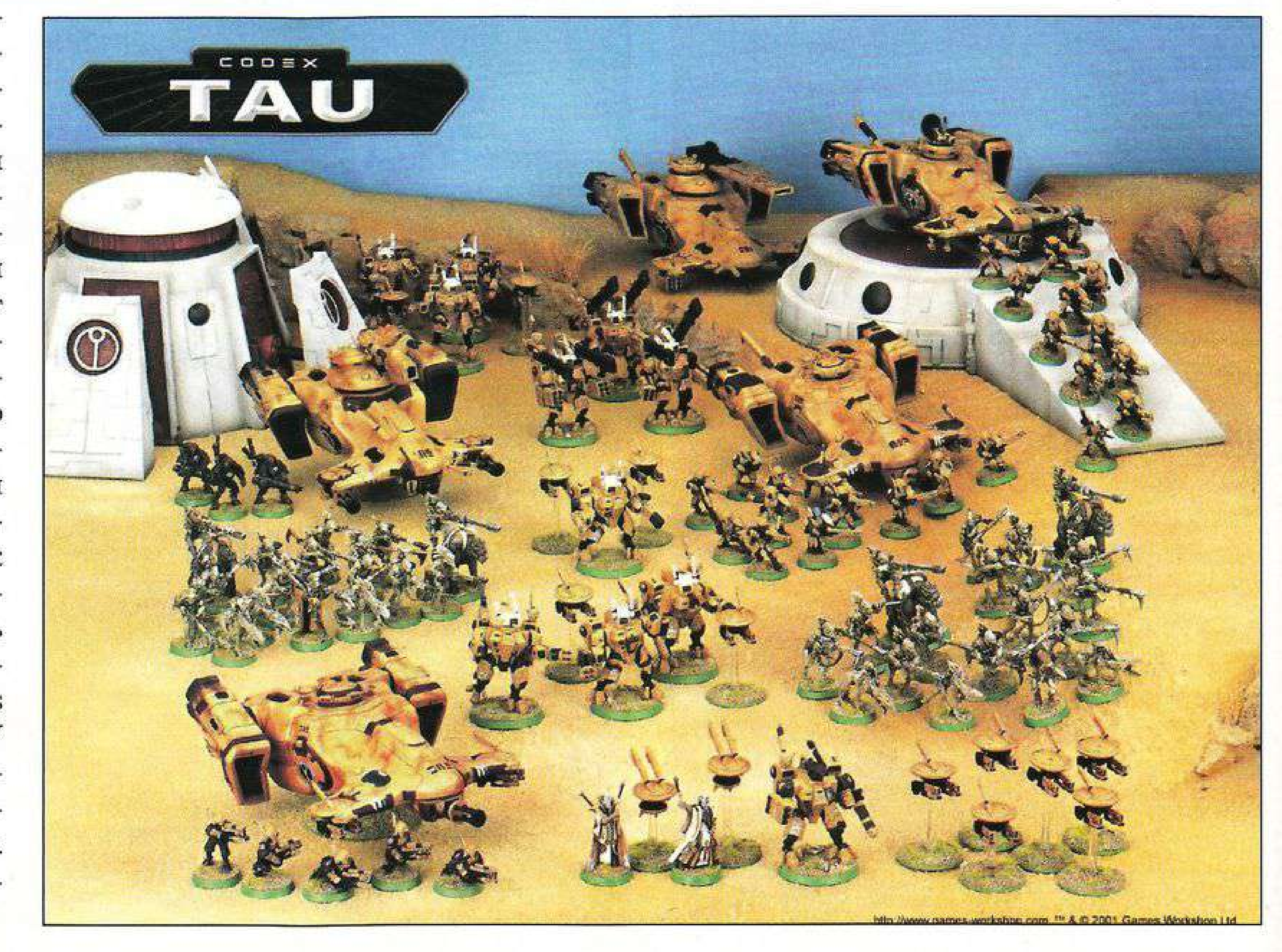
Давайте по порядку. Играть нужно за того самого коммандера Каиса из рассказика в кодексе. Только здесь он еще не коммандер, а рядовой Fire Warrior (в названии игры - не фигура речи, а ранг в обществе Тау. Fire Warrior - значит воин из касты Огня). Вся игра - разбитые на 20 уровней сутки из Каисовой жизни. Все начинается с задания по освобождению захваченного имперцами лидера Тау. Для молодого Каиса это первая миссия или "Испытание Огнем". Все идет не совсем по плану, начинается свистопляска со штурмом собственного космического корабля, высадкой на вражеский и - дальше сами узнаете, что.



Уровни практически совершенно линейные - по-пристовочному подхватив игрока в начале миссии, сюжет при помощи скриптов и "радиосообщений" "от других бойцов" тащит его до самого конца, где демонстрирует жирненького босса - мол, молодец, ты столь же крут, как этот вот Великий Нехочуха.

Щедрость

Здорово, что от миссии к миссии мы вместе с Каисом повышаем свой ранг и ста-





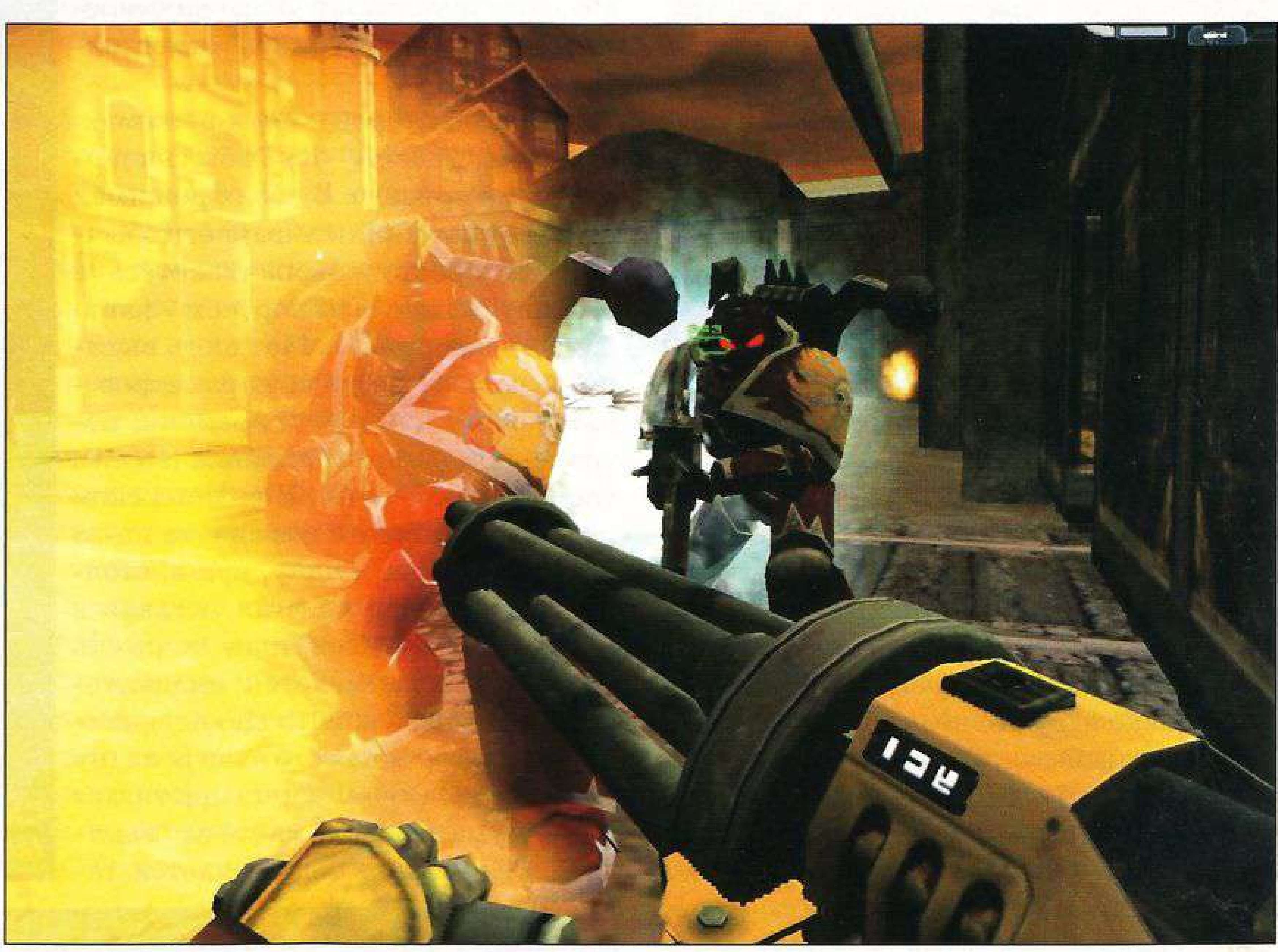
новимся свидетелями превращения его в командира, который будет "бесстрастно наблюдать". По мере превращения в руки нам вместо невнятных импульсных карабинов (импульсные карабины, гордость армии Тау, здесь выглядят чрез-вы-чай-но невнятно!) начинают попадать, к примеру, очень даже ураганненькие Burst Cannon'ы, а стандартную желтую броню Fire Warrior'а со временем сменит небесной красоты Stealth Battlesuit. Правда, впечатлить эти превращения могут одного меня, да и то только собственно тем фактом, что "я носил стэлс бэттлсьют!" Для тебя, дорогой читатель раздела "экшн" журнала "Навигатор Игрового Мира", перекладывание пушек и снаряжения с места на место просто принесут с собой осознание факта, что в игре 17 видов оружия - половина желтенькие, Тау, а половина - коричнево-серые, имперские. Да, снайперские винтовки, ракетницы, пулеметы, пистолеты. И меч.

Упорство

Видно, что Kuju изо всех сил пытались выполнить описанную в начале этой статьи задачу. И использовали все имеющиеся средства. Все - по их, консольных разработчиков, мнению. Чтобы заставить нас воевать красиво - то есть, по меньшей мере, прятаться за укрытиями, кидать в дверные проемы гранаты и кооперироваться с другими бойцами - нам дали соответственно энергетический щит как в Halo (повредили - спрячься и перезаряди), гранаты (кидай, не жалей! там дальше таких еще понавалено) и этих самых бойцов, говорящих с нами по радио. К сожалению, следить за щитом нет никакого смысла - на каждом углу здесь лежат аптечки (аптечки? в Warhammer 40k?). Гранаты выглядят странно, много прыгают и слабо бьют (а не как в Halo - с синим всполохом, воплями и разлетающимися телами). А бойцы - и свои, и вражеские - ведут себя как заурядные монстры в заурядном шутере, то есть "уворачиваются от прицела", цепляются за углы и выполняют маленькие несложные скриптовые рольки из серии "выбежать и стрелять в эту вот сторону, пока игрок не уйдет". А по радио на самом деле говорит не их AI, а скрипт. И никакого Деда Мороза нет, здесь это особенно очевидно. И речи не может идти ни о какой кооперации/тактике. И уж тем более ни к чему вникать, кто круче - Шас'эль, Шас'вре или Шас'о, зачем нужен похищенный Эзереал и почему поносить Бэттлсьют не дают в самом начале.

Давайте посмотрим на шоты. Это вот - мир Warhammer 40k. В мире Warhammer 40k, цитирую, there is no hope, no mercy, и все такое. There is only WAR. Вы верите? Похоже, что эти вот цветные плоскости - это "There is only WAR"? Справедливости ради стоит сказать, что разработчики и тут старались изо всех сил. Здесь есть противотанковые ежи, окопы и бункеры, есть симпатично проанимированные механизмы - я даже думать боюсь, сколько системных ресурсов все это пожирает! Но - полу-приставочность игры дает о себе знать. По сравнению с современными шутерами для ПК Fire Warrior смотрится этаким абстрактным разноцветьем плоскостей.







Печаль

Рассказать о мультиплеере или уже достаточно? Есть три режима - Deathmatch, Team Deathmatch, Capture The Flag... Хорошо-хорошо, больше не буду. В общем, в отличие от предыдущих проектов по Warhammer и Warhammer 40k, сделавших доброй традицией необычный подход к формированию геймплея, чудесным образом всегда идущий игре на пользу, Fire Warrior - игра отчаянно заурядная, и от этого очень и очень скучная. Вчера мы с ребятами еле-еле вспомнили, что в серии X-COM была игра Interceptor. Спустя год мы легко перечислим Warhammer: Shadow Of The Horned Rat, Dark Omen, великолепные Final Liberation, Chaos Gate и Rites Of War. И начнем ломать голову, что же это был еще за шутер недавно... **Н**

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★☆☆☆☆	5.4
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★☆☆☆☆☆	
РЕАЛИЗМ	★★★☆☆☆☆☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★☆☆☆☆☆☆	

Он такой семнадцать

Константин ИНИН aka Гуру Брамин

★ Жанр Stealth shooter ★ Издатель Руссобит-М ★ Разработчик Metropolis Software ★ Рекомендуется Pentium III 600 MHz, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)
★ Сайт игры www.russobit-m.ru

Года три назад я увидел в окне загрузки крутящийся нож мясорубки. Он был нереалистичным, но правдоподобным; тот случай, когда игра не пытается скрыть, что она игра - но такая откровенность не мешает в эту игру поверить. С "загрузочного" ножа в демке и до конца прохождения уже локализованной версии "Горький 17" не разочаровал меня ни разу. Похоже, "Горький Зеро" держит марку.

Брат Коля

Николай Селиванов (в девичестве Colonel Sallivan) возвращается к нам все так же Николаем, но пока что лейтенантом. На Украине построена фабрика по производству зомби, машин убийства; военные бывшего Советского Союза не желают сдавать позиции. Фабрику необходимо уничтожить, причем нелегально, миссией саботажа: поиск дипломатических путей займет много времени, а за это время может всплыть что-то такое, что разрушит всякие надежды на свободу и демократию.

Сюжет "Горького" невменяем как предыдущее предложение. Может всплыть и разрушить. Поэтому надо действовать. Я боюсь даже предположить, какой будет фамилия главного врага (то есть русской или украинской, это несомненно, но в сочетании с воинским званием она будет звучать так же глупо, как имена русских в фильмах Шварцнеггера и Сталоне. Фильмах конца 80-х.)

Однако игру это не портит совершенно. Странный заставочный мультик заканчивается. И мы вновь оказываемся в Горьком. Здесь ночь и идет дождь. Здесь ни в коем случае нельзя находиться без оружия, да и с оружием здесь имеет смысл находиться только в случае крайней необходимости. Здесь опасность - на каждом шагу и за каждым поворотом. У вас есть пара шансов.

Стремительный домкрат

Gorky 17 (18) был тактическим паззлом - набор активизирующихся по скрипту битв, каждая - с конкретными монстрами на конкретной территории. Gorky Zero обещали сделать stealth shooter'ом. Чушь собачья: это та же тактика, украшенная real-time'ом. Просто раньше нас было от трех до пяти, теперь - один.

Наш герой умеет перемещаться, стрелять и взаимодействовать с объектами. Перемещение бывает трех видов - на корточках, ходьба и бег; в последних двух случаях герой производит шум, и радиус, в котором его слышно, отображается на minimap'e. Там же отображается местонахождение и степень "встревоженности" всех врагов (судя по всему, эти парни дышат на весь уровень); вы четко знаете, где можно бежать, а где вас и услышат. Зоны видимости нужно рассчитывать самостоятельно.

Стреляет герой в двух режимах: обычном - на ходу - и как бы снаперском - из приседа. В обоих режимах работает автоприцеливание: в обычном вы просто поворачиваетесь в сторону цели, в снайперском - наводите на нее прицел. Меткость выстрела зависит от двух параметров - расстояния до цели и времени, потраченном на прицеливание (stealth shooter, так и есть). В снайперском режиме вы можете выглянуть из-за угла и взять на мушку, врага, стоящего от вас в двух шагах, оставаясь незамеченным. Текущая точность выстрела показывается индикатором (ну точно - stealth shooter); когда индикатор меткости выстрела (ну точно - stealth shooter) достигает максимума, вы нажимаете на "выстрел" - Селиванов высовывается, гарантированно снимает врага, возвращается в исходную позицию. Индикатор меткости, кстати, работает и в обычном режиме.

Предметы, которые можно использовать, отмечаются рамочкой на дальних подходах; по кнопке использовать вызывается список возможных действий. Тела врагов можно не только обыскивать, но и перетаскивать в другое место. Думаю, зачем - понятно.

Тонкая работа

Ну, и заканчивая про stealth shooter: любой враг в Gorky Zero - патруль. В том



Слишком далеко - прицел сошелся не до конца. Могу промахнуться, могу только ранить



Уж поработал, так поработал. Тот редкий случай, когда я их всполошил, и пришлось пускать в ход автомат. Кучно легли

Это - реальная засада





Та самая рамочка. Я подошел достаточно близко - и мне сообщили, что шкаф здесь стоит неслучайно

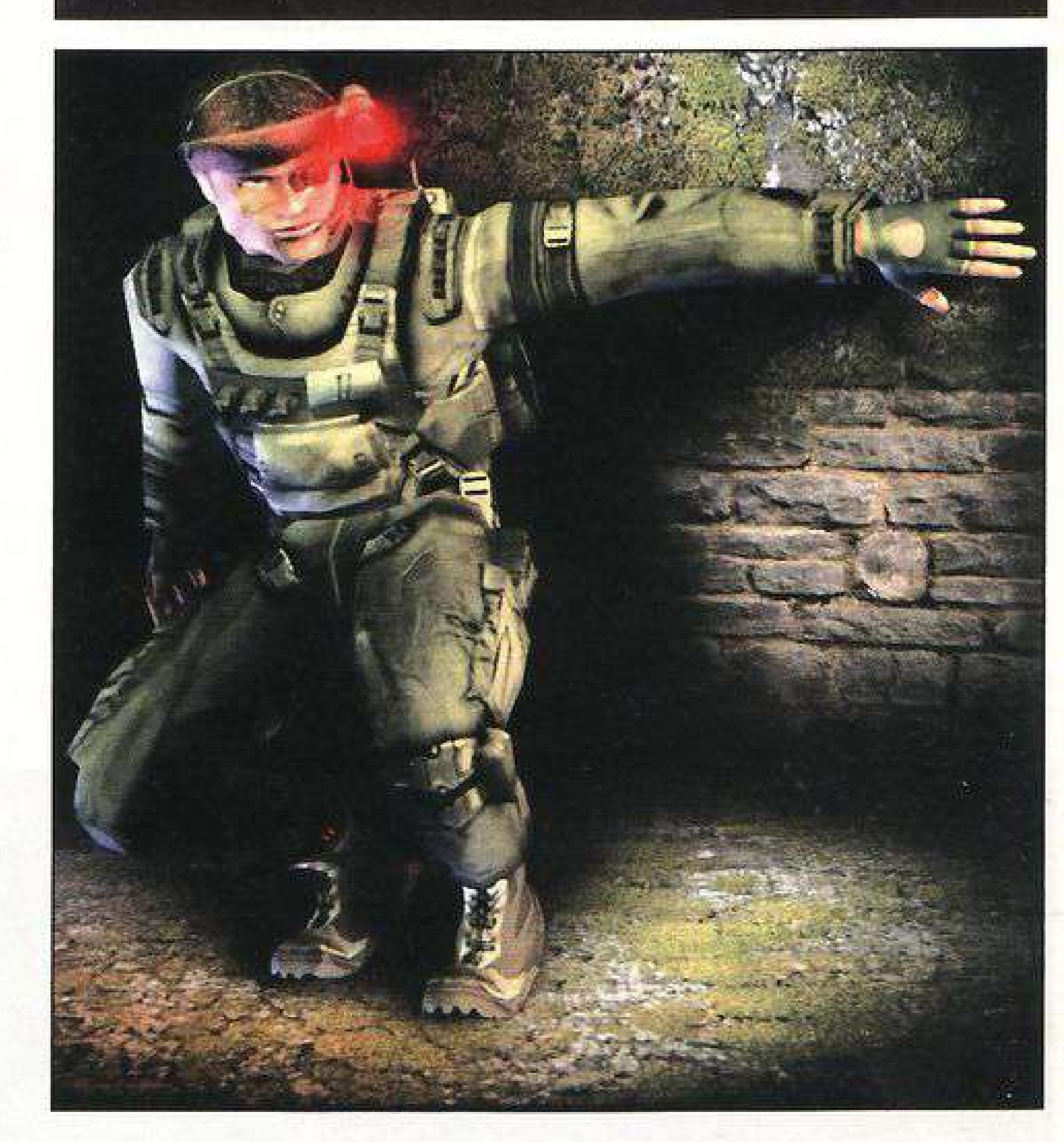
смысле, что враги ходят по конкретным маршрутам, делая, как правило, остановки в фиксированных местах. Рядом с этими местами - как правило - оказываются удобные ящики. Высотой - от роста нашего нашего героя на корточках и выше.

Геймплей Gorky Zero - это анализ карты (все враги, напомню, видны). Расчет перемещений таким образом, чтобы ни зоны видимости, ни зоны "слышимости" врагов не были задеты. Аккуратное устранение врагов патронами "пониженной слышимости". Исследование зоны, поиск ключевых мест (они же рубильники). Тактика в реальном времени, связанная "квестовым" сюжетом. Можно, конечно, выбежать с автоматом и автоприцеливаясь, перебить целых трех охранников. Но это намного сложнее и намного скучнее. За этим теряется кайф "Горького".

"Горьким" надо любоваться. Это штучная вещь, квест от тактических игр; это место с ручной работы интерьерами и монстрами "с индивидуальностью". Такая штучность позволяет выдержать стиль до конца - нигде не оставив дырок, нигде не позволив себе ощущения штампа, поточности: "видел я уже такую комнату, видел я уже таких людей, ну да, ясное дело. Текстуры же не бесконечны". Как и в жизни, в "Горьком" каждый шаг немного другой, даже если этот ящик у стены - точно так же такой же, как и тот, в двух метрах от него. Такую игру бессмысленно называть "чем-то для бедных" (MGS, например) - у всех квестов низкая replayability, но это не делает их скучными. Атмосфера и настроение, история, рассказанная через перестрелки: "Горький" как игра - это не событие. "Горький" как игра - это впечатление.

Соответственно, отношение к Горькому - вопрос эмоций. Либо любовь, либо никак. Вам может быть интересно разглядывать в этом мрачном месте лицо охранника в оптический прицел, может быть - нет. Вам могут нравиться здешние двери и решетки, могут - нет. Это не блокбастер, это проходится только один раз и оставляется. Но не забывается. Переиграть "Горький" - как перечитать книгу: вы освежаете подзабытые впечатления. Обычно такое бывает с квестами; "Горький" - исключение.

И еще одна вещь, которой отличается "Горький": он балансирует на очень правильной грани игры и реальности. Он не претендует на реалистичность, поэтому его нельзя обвинить в промахах - лицо не такое, текстуры не сошлись. Но при этом он и не откровенно "рисован". "Мультяшен". Охранники и ящики здесь - это как



бы условные обозначения реальных охранников и бочек. И поэтому в них просто поверить. Просто вжиться и играть по-настоящему - при этом, как уже было сказано, никаких коробящих несостыковок. Чуть что - мы же вам ничего не обещали. И, думаешь, в самом деле. Изометрия же. Удивительное искусство.


На этом расстоянии взрывом меня заденет. Несильно, но все же

Книжная полка

Если вы играли в "Горький 17" и вам понравилось - хватайте "Зеро" и тащите домой. Новый движок и тот же кайф в несколько другой подаче: это понятно с первых минут и не оставляет... надеюсь, до конца (то есть, то, что я эту вещь до конца пройду, очевидно совершенно).

Если вы не играли в "17", то "Зеро" имеет смысл попробовать, когда захочется чего-нибудь необычного. Новенького чего-нибудь. Вот режетесь вы в свою Дьяблу или "Казаков", и нравится вам, в общем, но хочется какой-то перемены обстановки. Для этого "Горький" идеален. Надолго не оторвет, впечатлений, повторюсь, оставит много. Только не торопитесь: в присяде подобрались к углу, дождались часового, выглянули, прицелились... Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆
ДИЗАЙН	★★★★★★★★★☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★☆☆☆

8.0

YAGER

Гость из ящика

Юрий ПАШОЛОК

★ Жанр **Аркада** ★ Издатель **THQ** ★ Разработчик **Yager Development Team** ★ Рекомендуется **Pentium-4 1,4 GHz, 512 Mb RAM, 3D (64 Mb)**
★ Сайт игры **www.yager.tv**

Похожие на Yager игры - редкие гости на PC. Подобные вещи прочно обосновались на игровых консолях вроде Xbox, где системные конфигурации неизменны, а разработчиков не достают речами о том, что системные требования должны быть как можно ниже.

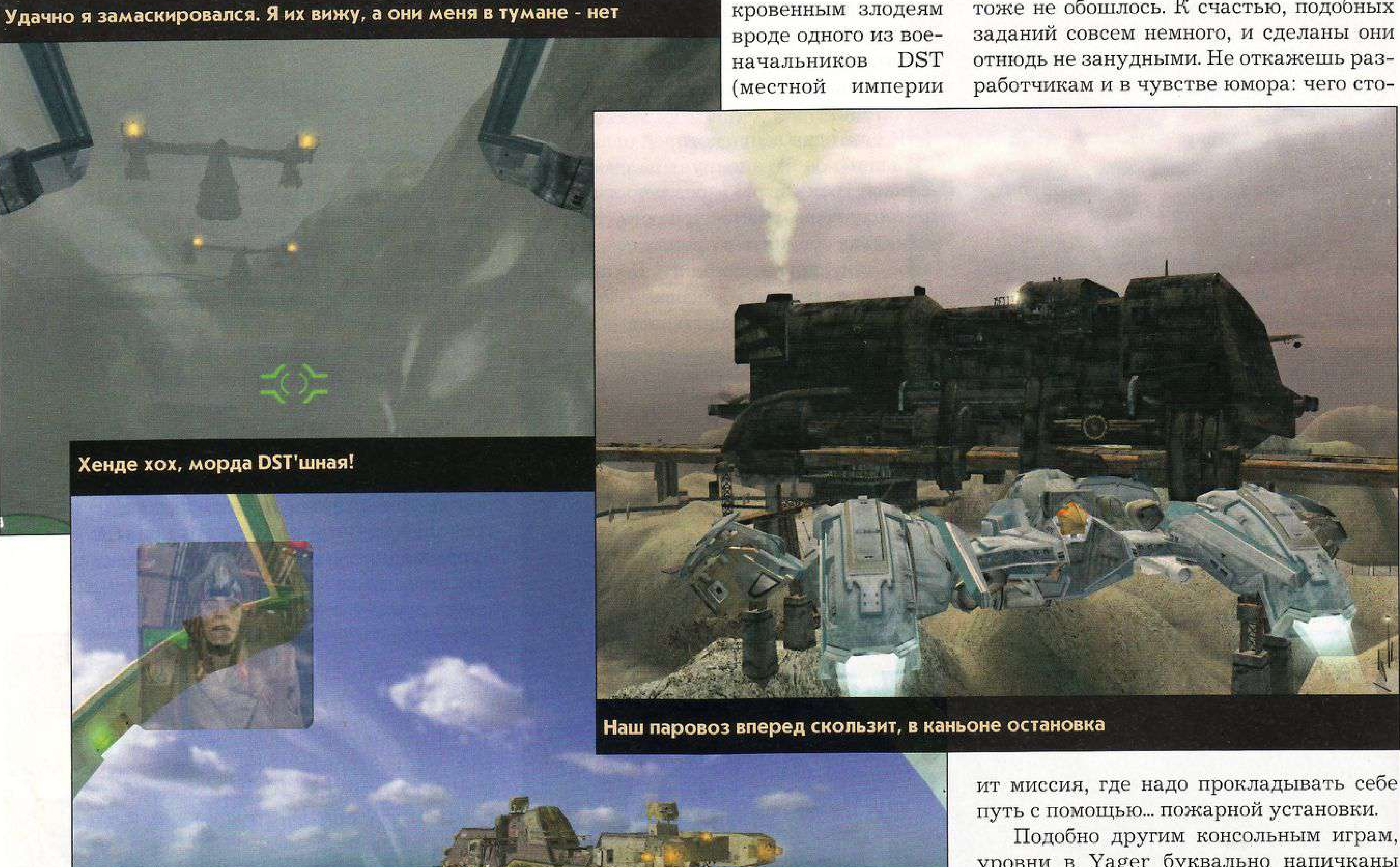
Что такое аркады, созданные специально для приставок, можно было увидеть на примере Gunmetal и Battle Engine Aquila (статья по BTA была опубликована в прошлом номере журнала). Но это были еще цветочки, настоящим ответом PC явилась игра, созданная Yager Development Team.

Der Storm

Что послужило источником вдохновения для создателей Yager, догадаться не составит особого труда. Можно говорить о том, что на консолях таких игр навалом, но то, что разработчики хоть раз видели "Шторм", отрицать просто бессмысленно. Сходство с детищем питерской "МАДии" заключается не только в том, что игроку приходится летать на чудо-конструкциях будущего, но и в летной системе. Тем не менее, говорить об откровенном плагиате тоже нельзя: хоть Yager и "Шторм" принципиально схожи, по идеологии это совсем разные игры. Yager Development Team не стремилась сделать нечто, похожее на симулятор, главной целью было создание красивой и интересной игры.

И эта цель была с успехом достигнута. Творение Yager Development Team оказалось по-настоящему захватывающей вещью, во многом благодаря тщательной сюжетной линии. Главный герой Yager - не пилот без имени и родословной, чем грешат многие подобные игры, а самая что ни на есть личность. Согласитесь, гораздо интереснее играть за героя, который обладает не только абстрактным именем. В этом отношении Магнус Тайд, центровая фигура Yager, смотрится ничуть не хуже того же Трента из Freelancer'а и уж явно колоритнее. Сравнение с Трентом не случайно: всю игру Магнуса постоянно чуть ли не унижают за то, что он... фрилансер. Остальные персонажи не менее любопытны: в Yager нашлось место и откровенным злодеям вроде одного из военачальников DST (местной империи зла), и пиратам, и местным жителям, подозрительно напоминающим поклонников творчества Боба Марли. В игре есть даже наши соотечественники, правда, у разработчиков свое, довольно своеобразное представление о том, как будут выглядеть в будущем "дорогие россияне".

После такого отношения к деталям сюжета можно не удивляться тому, как проработаны миссии. В Yager редко встречаются задания типа "убей их всех", чаще приходится думать не только спинным мозгом, но и головой. Локации, на которых разворачиваются события, далеко не самые маленькие, при этом большинство миссий проходят весьма напряженно. Часто приходится не столько охотиться за противником, сколько защищать от врагов собственные корабли. Кроме того, часть заданий состоит сразу из нескольких подмиссий. Например, в ряде миссий вам придется посидеть сначала за рычагами турели (вы не ослышались, в Yager вам придется управлять не только летательными аппаратами), и лишь затем вы сможете пересесть в истребитель. Без уже ставшими стандартом stealth-миссий дело тоже не обошлось. К счастью, подобных заданий совсем немного, и сделаны они отнюдь не занудными. Не откажешь разработчикам и в чувстве юмора: чего стоит миссия, где надо прокладывать себе путь с помощью... пожарной установки.


Удачно я замаскировался. Я их вижу, а они меня в тумане - нет

Хенде хох, морда DST'шная!

Наш паровоз вперед скользит, в каньоне остановка

Подобно другим консольным играм, уровни в Yager буквально напичканы всевозможными секретами. В большинстве своем бонусы бесполезные, но интерес игровому процессу все же прибавляет. Несколько удивило то, что к бонусам разработчики причислили и базу данных по кораблям. Все-таки Yager не X-COM, и характеристики летательных аппара-

тов здесь выискиваются не в результате аутопсии. Игровая статистика подсчитывается постоянно, и тот, кому не понравятся достигнутые результаты, всегда может переиграть. Подход чисто консольный, но кому-то он наверняка понравится.

Приятно глазу

Сюжет сюжетом, но куда более значимой составляющей аркады, особенно консольной, является графика. На что способны игры с Xbox, наглядно показали уже упомянутые Gunmetal и Battle Engine Aquila, но творение Yager Development Team явно перещеголяло соперников. Странно, что разработчики Yager вообще использовали видеовставки, их с тем же успехом можно было бы сделать и на движке игры. Проработка большинства моделей очень впечатляет, особенно радуют глаз многочисленные детали.

Наряду с моделлерами и программистами существенную лепту в создание облика Yager внесли и дизайнеры. Именно благодаря им карты в игре выглядят как единые миры, где все смотрится естественно. Вместе с тем, некоторые дизайнерские изыски выглядят, по меньшей мере, забавно, особенно это касается гигантского монорельсового паровоза, участвующего в одной из миссий.

Жертвы симуляции

Как видите, все составляющие отличной аркады у Yager в наличии. Тут вам и отлично проработанный сюжет, и интересные миссии, и прекрасная графика. Казалось бы, слей все это вместе - и игроки будут довольны результатом. Ан нет, все-таки общение со "Штормом" сделало все черное дело: Yager Development Team сделала попытку присобачить своему детищу пару элементов летной модели, присущей симуляторам. Результат не впечатляет.

В теории идея разработчиков выглядит заманчиво. Итак, у вашего воздушного корабля есть два режима полета: гравитационный, знакомый по "Шторму", а также инерциальный, то есть полет а-ля самолет. У обоих типов есть свои преимущества (у гравитационного - маневренность, а у инерциального - скорость) и недостатки; игрок в любой момент может переключиться с одного режима на другой. Смотрится неплохо, не правда ли? А теперь опробуем все это на практике.

А на практике проявляются все недостатки управления, над которым не слишком усердно работали в процессе портирования игры на PC. Несмотря на то, что в игре есть поддержка джойстиков, более-менее нормально управлять можно лишь с помощью мыши и клавиатуры. Но и в этом случае вам будут досаждать всевозможные огрехи вроде плохой чувствительности мыши, что затрудняет прицеливание. Разработчики попытались компенсировать этот момент добавлением системы автоприцеливания (аналогичной той, что была в Independence War 2), но она не спасает в одной из миссий, где необходимо несколько раз попасть во вражеский корабль из пушки, "глушащей" бортовую электронику. У этой самой пушки автоприцеливание не функционирует, так что проходить миссию можно часами.

Система повреждений в игре примитивна, как и в любой другой аркаде, но в данном случае это скорее достоинство, чем недостаток. Точечная система повреждений сделана только для крупных кораблей, например, позволяется отстрелить турель или двигатель; истребители же можно уничтожить лишь полностью. Но если вражескому истребителю нельзя отстрелить пушку, то и вам в аналогичной ситуации никто ее не сломает. Система восстановления повреждений более оригинальна: на каждой карте, за исключением пары миссий в конце игры, можно найти ремонтные базы. На карте эти самые базы показываются лишь тогда, когда со "здоровьем" у вашего корабля совсем плохо; успели добраться - будете полностью восстановлены. С ремонтом разработчики несколько намудрили: несколько раз мой корабль ремонтировался под интенсивным огнем, при этом на конечное "здоровье" это не повлияло.

Das ist fantastish!

Если бы не недостатки с управлением, творение Yager Development Team можно было бы считать чуть ли не идеальным. Но и без этого игра получилась очень и очень неплохая; те, кто соскучился по аркадным леталкам, оценят ее по достоинству.

H

Между прочим...

В нынешнем виде в Yager отсутствует сетевой режим игры. Разработчики обещают добавить сетевой код позднее, вместе с патчем.

Можно было бы предположить, что название игры произошло от немецкого слова Jager, то есть "охотник". Возможно, есть более простое объяснение: фамилию Yager носил известный американский летчик-испытатель, который в 1947 году первым преодолел звуковой барьер.


Местные развлечения DST



И вверху красота, и внизу красота, и прямо по курсу - тоже красота

Турель системы "Прогрес" (с одним "с")

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆
ДИЗАЙН	★★★★★★★★★☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★☆☆☆

8.2

Получи, игрок, адд-он!

Никита КАРЕЕВ

Дайте мне таблеток от жадности, да побольше, побольше!
Диалектика в действии

★ Жанр FPS ★ Издатель Electronic Arts ★ Разработчик TKO Software ★ Рекомендуется Pentium III 1.4 GHz, 256 Mb RAM
★ Сайт игры www.eagames.com/official/moh_alliedassault/home.jsp

Адд-он - дело тонкое, и готовиться к нему надо заранее, лучше еще во время разработки изначальной игры. Во-первых, требуется долгоиграющая идея, злободневная тематика, так сказать. Во-вторых, игра должна вызывать привыкание, а впоследствии - непреодолимую потребность в новой дозе удовольствия. В-третьих, нужно не переборщить: продукт отпускать строго по рецепту доброго доктора. Препарат расслабляюще-увеселительного действия Medal of Honor Allied Assault полностью отвечает всем вышеперечисленным критериям.

Миссия 1: Высадиться на берег

Breakthrough является прилежным продолжателем принципов, установленных предыдущим адд-оном Spearhead. Та же скромная порция новых миссий, разбитая на три примерно равноценных прохождения эпизода. На этот раз нам предлагаются ТВД Африки, Сицилии и Италии. Из поставленных по голливудским методам исторических сражений тут присутствуют такие "блокбастеры", как битва в проходе Кассерин и мясорубка в Монте Касино. Несмотря на то, что разработчики обещали нам абсолютно новые типы заданий, заниматься приходится все теми же, уже набившими оскомину поручениями: саботажем вражеской техники, уничтожением артиллерии и зениток, зачисткой вражеских бункеров и штурмом защищенных истинно фашистским респавном укреплений. Немецкие пехотинцы появляются просто из ниоткуда и в самых неожиданных местах, причем количество возродившихся фрицев может быть таким, что даже на самом легком уровне быстро закончатся все боеприпасы.

Иногда даже кажется, что являешься участником какого-то тоталитарного театрализованного представления, где любая самодеятельность немедля карается мерами физического принуждения.

Что касается сценария как такового, то можно с уверенностью сказать - в этом театре играют классические пьесы. Мясорубка а-ля D-Day из оригинального MOH, зачистка нацистских бункеров, стрельба по выбегающим из кустов недругам из смонтированного на джипе пулемета (разумеется, на ходу), саботаж самолетов на аэродроме, подрыв причалившего линкора... Еще пара адд-онов от EA, и по этим дисциплинам вы сможете без труда сдать экзамен.

Миссия 2: Взять боеприпасы

На этот раз в арсенале превалируют итальянские игрушки - мощная "Беретта 34", скорострельный Moschetto Automatico, винтовка Carcano... м-м-мм. Не отсиживается на задворках и немецкий производитель - оцените дебют мощного пулемета Vickers-Berthier.

Что касается техники, то тут ситуация похуже. Во-первых, нам не разрешают вдоволь поездить на танке, а из новых видов бронированных машин обнаружен лишь рельсовый броневик.

К приятным нововведениям Breakthrough следует отнести свежий мультиплеерный режим Liberation. Две команды, две базы, две... тюрьмы. Подстреленный оппонентом игрок отправляется... в СИЗО на базе противника. И оттуда он не выйдет, пока не будет освобожден подоспевшими силами "своих". Таким образом, цели в такой игре двойственны: во-первых, нужно упрятать в темницу всех вражин, а во-вторых - вовремя освобождать попавших в аналогичное положение союзников.



Миссия 3: Штурмовать укрепления врага

Разработчики вновь обделили вниманием графику и AI. Первая осталась на уровне 2001 года, а со вторым вообще непонятные оказии происходят. Чтобы фашисты вели себя как монстры из Serious Sam - ну где это видано?

Вот таков он, новый адд-он для MOH. Короткий, но по-прежнему атмосферный, увлекательный, но не затягивающий по уши, хорошо укомплектованный новыми видами оружия и опять по сути бессюжетный, с обезличенным героем, у которого, кроме банального имени, нет ровным счетом ничего. И самое главное - не последний, ибо грядет скорый Pacific Assault от EALA, который, по-видимому, станет самым адд-онистым адд-оном для этой игры. В общем, "подсевшие" - не отчаивайтесь, безразличные - втягивайтесь, мы вас ждем. И каждый фашист получит по положенной ему гранате.


Плечом к плечу с боевыми товарищами


Мой джип без боя не обгонишь!



Ммм... Определенно мой размерчик!


Подозрительный какой-то бункер. Прописываем дезинфекцию

Андрей ЩУР

Флэшбэк

Все плохие вещи в моей жизни начинались из-за гибели какой-нибудь женщины...
Макс Пэйн

★ Жанр TPS ★ Издатель Rockstar Games ★ Разработчик Remedy Entertainment ★ Рекомендуется Pentium III 1,7 GHz, 512 Mb RAM, 3D (64 Mb)
★ Сайт игры www.maxpayne2.com

И снова Нью-Йорк. Снова обволакивающая ночь, тревожная, как ожидание расплаты, и тяжелая, как грех на душе. Снова городские трущобы, не важно, грязные ли, с кислым запахом гниения, или фешенебельные, в которых еще не успело выветриться воспоминание о свежей краске. Снова почти неслышный оглохшему от длинной очереди уху перестук гильз, упавших на бетонный пол, и огненные всполохи выстрелов, заставляющие слезиться красные от тысячелетней бессонницы глаза. Я уже был здесь. И я снова здесь. Дежавю. Здравствуй, Макс Пэйн. Время не лечит старые раны, правда?

Не так, чтобы с фанфарами, и почти без конфетти, до наших компьютеров добрался-таки Max Payne 2 – продолжение лучшего шутера 2001 года. Надо отдать должное Rockstar Games и Remedy, честно сдержавшим обещание не накручивать вокруг игры рекламной шумихи: она вышла всего через полгода после официального анонса, вышла в срок, не успев утомить ожиданием своих фанатов. Не мудрствуя лукаво, скажу сразу: этот шутер купить стоит. Даже, несмотря на некоторые недостатки, которые будут рассмотрены ниже, Max Payne 2 является полноправным хитом 2003 года, достойным того, чтобы потратить на него бережно хранимую заначку.

О преемственности продолжений

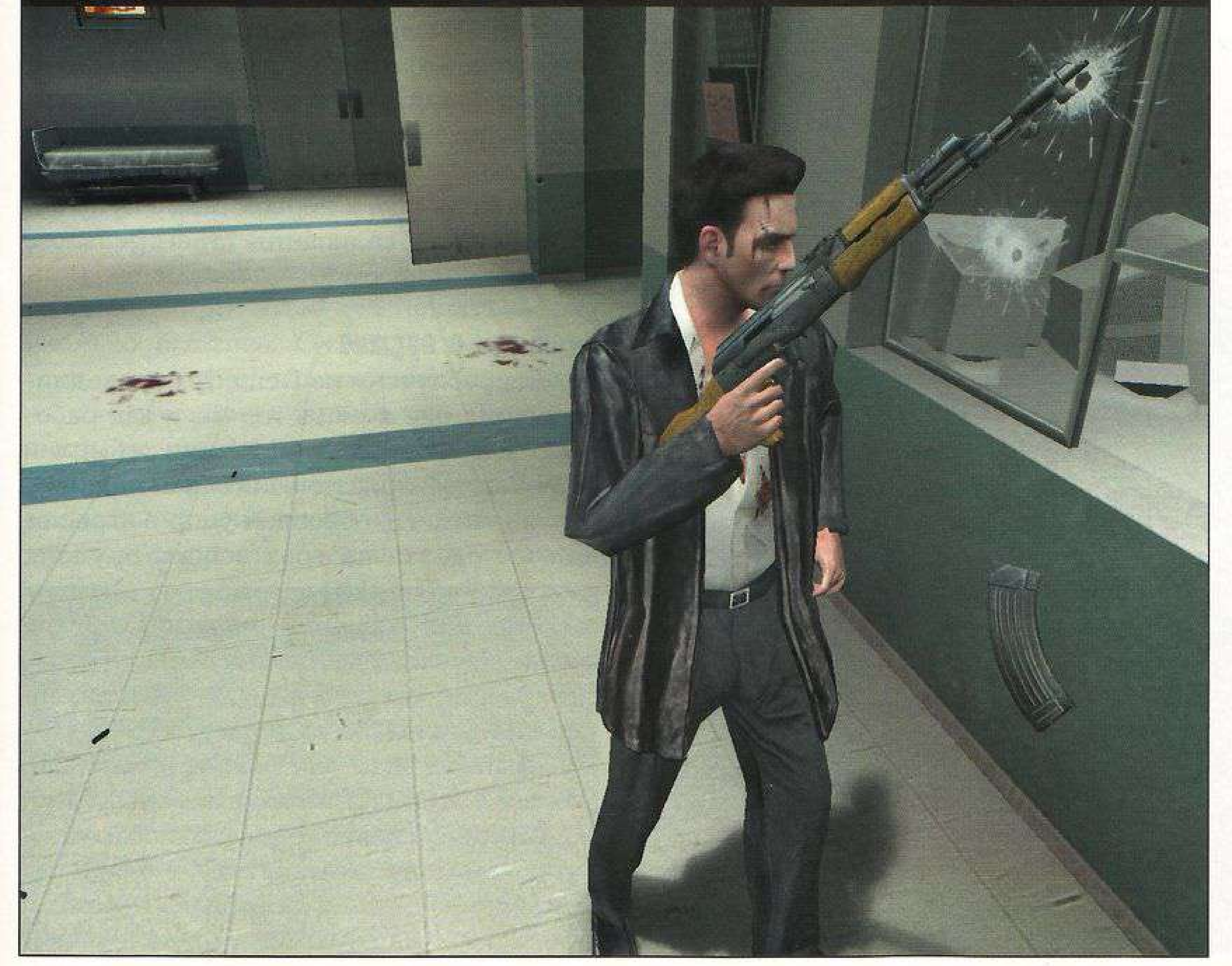
Одной из потрясающих, пронизывающих насквозь особенностей первой части игры была атмосфера. Совершенно крезовая, сводившая игрока с ума каша из реальности, в которой Макс мочил врагов, идя по следу убийц жены и ребенка, и его кошмаров, в которых вновь и вновь обыгрывались смерть родных, невозможность отомстить, безвыходность положения и черная депрессия, переходящая в безумство. Плюс к тому, на фоне личных переживаний пролистывались стандартные голливудские сюжетные штампы боевиков с грызней между бандами и подставленным полицейским, пошедшим против закона общепринятого, чтобы восстановить закон "по справедливости". Max Payne 2 выполнен в полностью аналогичном ключе, разве что тему отмщения заменила тема любовная. Но держитесь: вместо соплей веером вам будет рассказана история, от которой порой станет не по себе и закоренелому психоаналитику.



В отличие от первой части, которая была больше жестким "уличным" боевиком, Max Payne 2 изначально позиционировалась как "лав стори" в стиле noir. Отсюда, кстати, пошла ругань отпетых фанатов первого "Максимки" – де, сюжет не цепляет, раньше было круче. На самом же деле, сравнивать оригинал и сиквел просто неправильно: они разнятся по своей сути. Если в первой части у Пэйна была вполне четкая мотивация действий, то здесь у него просто нет цели как таковой. Отлично срежиссированная идея личной мести, конечно, очень красива, но гораздо сложнее прочувствовать и воссоздать героя опустошенного; героя, который отомстил, но не нашел покоя. И как раз вот это и старались воплотить разработчики из Remedy. Знаете, наверное, я излишне впечатлительный человек, но, на мой взгляд, задумка у финнов вышла на все сто. Сюжет сплетается практически сам по себе, как карточный домик, уничтожая шаткое внутреннее равновесие, к которому постепенно пришел Пэйн. Он вновь начинает сходить с ума: Мона Сакс, наемная убийца, случайно вторгшаяся в его жизнь, пробуждает с таким тщанием спрятанные в подсознании страхи и боль прошлого, по новой запуская маховик кошмаров во сне и наяву.

И снова, и снова...

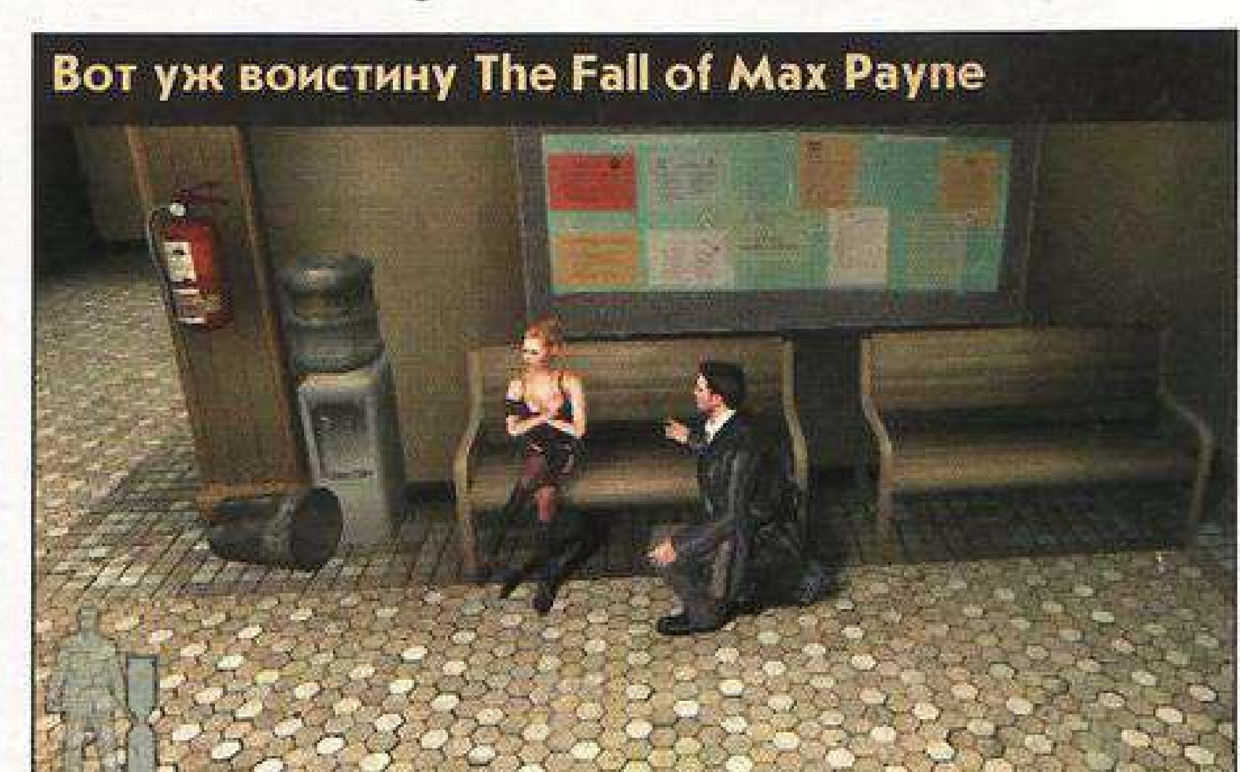
Будь у меня шляпа, я бы с удовольствием снял ее перед дизайнерами уровней MP2, сумевшими сделать из этой игры один большой "флэшбэк", связывающий воедино прошлое и настоящее. Речь


Это не Макс Пэйн, это Король Скриншотов

Между прочим...

Вы мечтали выпросить у Моны телефончик? Мы сделали это за вас: +49-40 (Гамбург, Германия) 413-31-90. Это телефон модельного агентства Wolf Models, где она сейчас работает под псевдонимом Кэти Тонг (Kathy Tong). Придумала легенду, будто с нее срисовывали женский персонаж для игры Max Payne 2, но мы-то знаем правду, нас не обманешь...




Вот уж воистину The Fall of Max Payne

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Noir или не Noir?

У стиля Noir, как и у любого другого художественного направления, есть определенные признаки, выделяющие его среди себе подобных. И поскольку Max Payne 2 был анонсирован как произведение именно в данной стилистике, мы предлагаем вашему вниманию список особенностей Noir, дабы вы самостоятельно смогли оценить, отвечает ли исполнение игры выбранному пути, или нет:

1. Темная, утопленная в тень картинка. Действие разворачивается преимущественно ночью.
2. Крутые, циничные и недоверчивые друг к другу персонажи, обычно вызывающие нелюбовь у зрителя.
3. Протагонист – мужчина, вставший перед моральным выбором.
4. Привлекательная, дерзкая, независимая и очень опасная женщина, т.н. femme fatale в роли предмета любовного интереса протагониста.
5. Часто: криминальная или детективная история.
6. Вспышки памяти, периодически навещающие главного героя и проясняющие ему текущие события.
7. Дикторский голос за кадром, комментирующий происходящее.
8. Резкие и острые диалоги с множеством вкраплений черного юмора.
9. Часто: не американский сценарист/режиссер.
10. Атмосфера паранойи, предательства, опасности.
11. Американский стиль.
12. Нет хэппи-энда. При наличии оного film noir превращается в film gris ("серый фильм", где воссоединяются любящие сердца, что неинтересно и скучно).



Теперь сценаристам гонконгских боевиков не нужно особенно мучиться, выдумывая эффектные ракурсы

идет не только о построении основного сюжета с героем, очнувшимся в больнице, речь идет о той громадной куче упоминаний, проскакивающих в игре то тут, то там. Здесь просто нет ничего случайного. Начиная с телевизора, где сразу четыре сериала обыгрывают происходящие с Пэйном события (смотрите телевизор господа, обязательно смотрите телевизор!), и заканчивая прогулками Макса по собственным кошмарам, где все, что происходило с ним наяву, – какая-нибудь услышанная мимоходом фраза, или мимолетное событие, – приобретают иное символическое или бредовое значение. Услышанные по телевизору фразы из сериала вдруг обнаруживаются намалеванными кровью на стене, имя MonA saX получает новую расшифровку, случайно встреченный на уровне парень-уборщик в наушниках вдруг появляется за поворотом коридора, подпевая несуществующей песне... Эта сторона MP2 меня просто шокировала – браво, Remedy!

Фотография "Парабеллум" 9x18 мм

Max Payne 2 создан на том же движке, что и предшественник, но, конечно с определенной долей нововведений, позволяющих говорить о качественном развитии графики до современного уровня. Картинка на экране смотрится на порядок реалистичней – во многом благодаря великолепным текстурам, улучшившим окружающий игрока мир. Сам Пэйн, как, впрочем, и все остальные главные персонажи, изменился внешне – безумные глаза и диковатую ухмылку сменил хмурый анфас и не менее хмурый профиль серьезного мужчины. Кому-то это, наверное, не понравилось, зато достоверней стало.

Мир вокруг Пэйна приобрел невиданную мной доселе ни в одном шутере проработанность. Такого количества второстепенных деталей, мелких и несущественных для геймплея, но жизненно важных для создания ощущения реальности происходящего, не было еще нигде. Какие-то коробки на полу коридоров, мусор, обшарпанные светильники на стенах, картины, ковры, нагромождения строительных досок, полки со всяким скарбом, кадки с цветами, дымящаяся кружка кофе на подлокотнике дивана в комнате отдыха полицейского участка, наваленные в углу комнат пластиковые стулья... На протяжении всей игры чувствуется заботливая рука дизайнеров, старательно расставлявших объекты, чтобы придать игре правдоподобность.

И конечно, никуда не делась присутствовавшая еще в первом Max Payne великолепная реализация огнестрельного оружия...

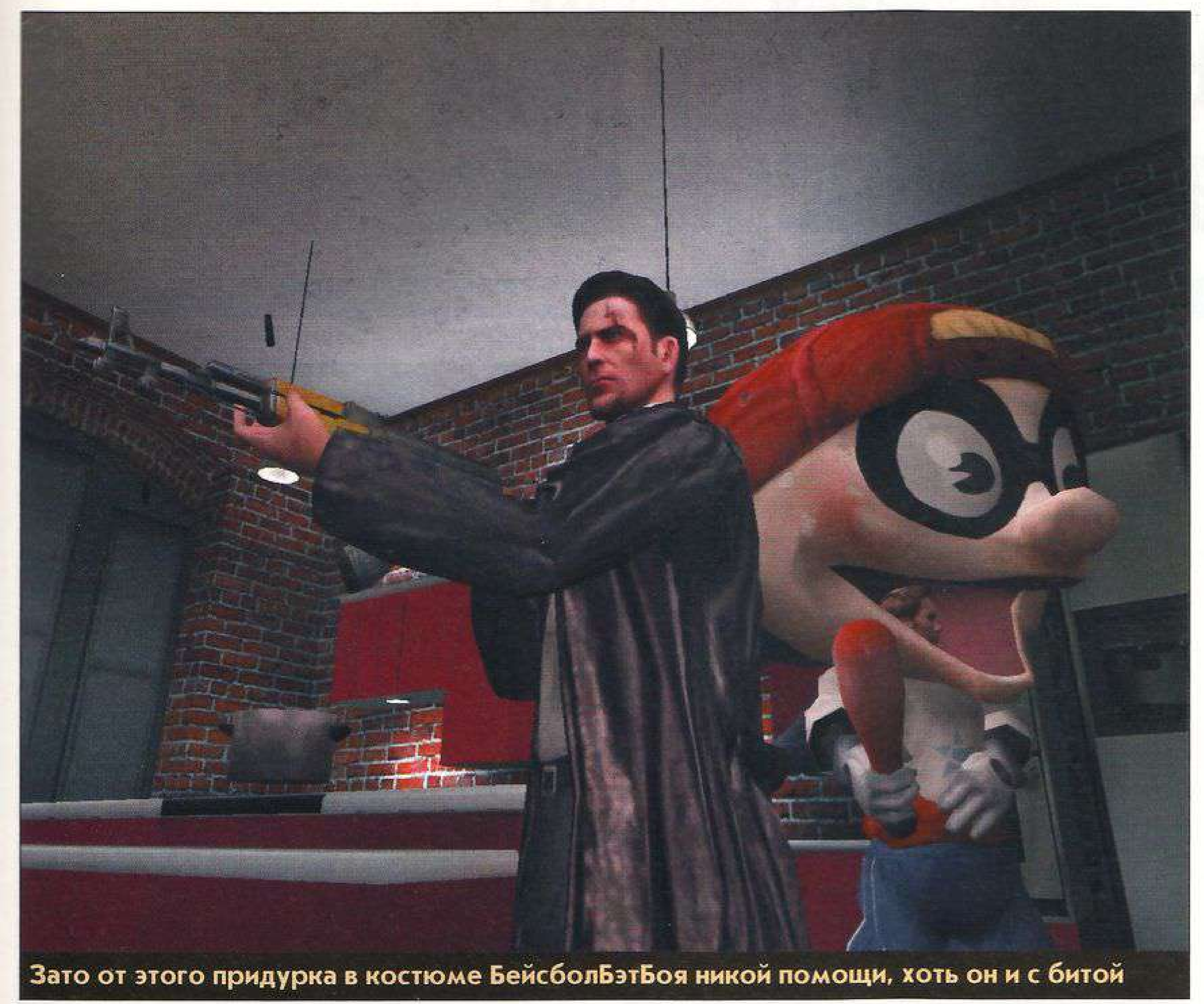
На несколько минут эти бандиты станут нашими вынужденными союзниками, будут бегать вместе с Максом и отстреливаться от коммандос



Люди и оружие

Разработчики из Remedy справедливо решили не ломать то, что и так работало великолепно, и оставили геймплей Max Payne 2 практически без изменений. Это значит, что основной упор в игре все так же сделан на трех вещах: оружии, людях и bullet-time.

Еще при создании первого "Пэйна", разработчики очень тонко отследили то, чего так не хватало игровой братии: они сконцентрировали внимание на том, чтобы пушки в игре выглядели совсем как настоящие. С прыгающим затвором, гильзами, обильно разлетающимися в стороны, магазинами, падающими на землю и лежащими там, где их уронили, огненными всполохами и правдоподоб-


Зато от этого придурка в костюме БейсболБэтБоя никой помощи, хоть он и с битой

ным звуком выстрелов. Все это было в первой части, все это перекочевало во вторую. Но вот чего в предшественнике не было, так это физического модуля Havok (аналогичного тому, что собирается использовать Half-Life2), просчитывающего не только правильное падение мертвых тел и правдоподобные физические параметры неодушевленных интерактивных объектов, но даже демонстрирующего попадание пули в определенную точку тела противника.

Скрепляет "взаимодействие" людей и оружия особая фича, доступная Пэйну, и называемая bullet-time – замедление времени, аналогичное тому, что все мы видели в "Матрице". MP2 предлагает несколько усовершенствованную версию данного умения Максимки. Теперь к замедлению времени добавлен графический эффект, увеличивающий контрастность картинки на экране и уменьшающий цветность до полутонов черного и коричневого – все вокруг становится каким-то грязным, контрастным, что выглядит очень эффектно. Далее, чем дольше функционирует bullet-time, тем сильнее замедляются все события на экране (всего есть три "степени" замедления), но и запас "тормозного" времени начинает при этом уменьшаться несколько быстрее. Слава богам, теперь этот показатель пополняется не только за счет убийства врагов, но и просто так – медленно, но верно. Наконец, замедление времени, когда Пэйн отпрыгивал с линии огня в какую-нибудь сторону, теперь стало бесплатным – очень удобная штука, если у вас кончился основной запас bullet-time'а. Радости добавляет еще то, что после падения на пол после такой отпрыжки Максимка может дострелять обойму прямо лежа, добив подраненного во время полета врага.

Зе енд оф зе бьютифул френдшип

Как ни великолепны сюжет и перестрелки MP2, у этой игры все же есть некоторые недостатки. Во-первых, это излишняя щедрость в раздаче оружия – уже во второй миссии Пэйн получает и двойные "Ингрэмы", и Калашников, а шестизарядный дробовик появляется вообще в середине первого уровня. При этом из игры убрали гранатомет, а реальная необходимость использовать снайперскую винтовку возникает в игре только однажды, и то в миссии за Мону – налицо явная несбалансированность в данном вопросе.

Во-вторых, (внимание, спойлер!) очень обидно за Володю Лема. Я, конечно, понимаю, что законы жанра: у главгероя нет, и не может быть друзей, а все псевдодрузья должны оказаться изменниками, но все же переход Лема в стан врага смотрится совершенно натянуто и нелогично, даже если опустить извечную проблему "плохих русских" в играх такого рода и посмотреть на сюжет непредвзято. Мы потеряли друга и не приобрели нормального злодея. И нам так нравилась эта его: "Clear as vodka..."

И напоследок - главный "увы-и-ах" Max Payne 2: эта игра проходится максимум за десять часов – это при просматривании всех телепрограмм, прослушивании всех разговоров, детальном изучении закоулков всех уровней и всех перезагрузках. Конечно, игрушка эта настолько увлекательная, что мне тут же захотелось пройти ее на открывшемся более высоком уровне сложности. Но по второму разу, как и последующему за ним третьему, пропуская все заставки и комиксы между миссиями, игра проходится часа за полтора-два. И даже дополнительные режимы игры Minute Man и Dead Man положения не исправляют: Max Payne 2 – ужасно, чудовищно короткая игра.

Макс Пэйн форева

Но, согласитесь, когда главным недостатком игры является ее излишняя быстротечность, это еще далеко не самый плохой вариант. Тем более что продолжение для нее уже в разработке – об этом говорит и слишком открытый конец MP2, позволяющий по-разному трактовать, что же "было потом"; и то, что домен www.maxpayne3.com уже зарегистрирован; и то, что после окончания финальных титров глаз радует многообещающая фраза "Ждите Max Payne 3: Путешествие Сквозь Ночь". Ждем-с. Н




Если у вас в глазах посерело, нажмите повторно на правую клавишу мыши, это теперь bullet-time так выглядит

Между прочим...

Вам не нравится новая физиономия Максима? Вы не одино... То есть, мы хотели сказать, все в ваших руках. Отдельным патчем Ремеди выпустили инструментарий для создания модов. И теперь кого хотите того и делайте, хоть Сэма Лэйка, хоть слепого Джонни Деппа из "Однажды в Мексике".

SINGLES

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

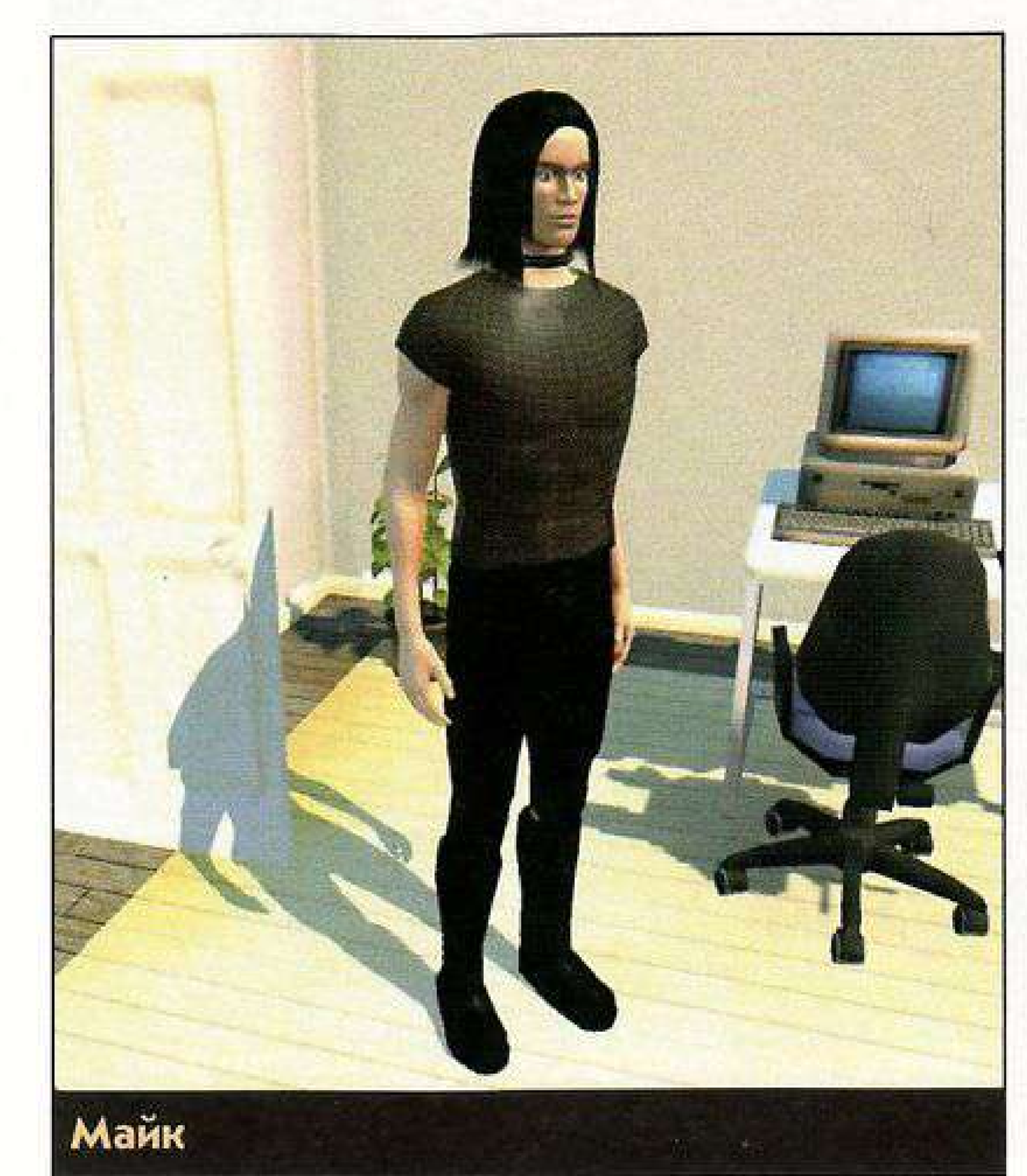
Единственный во втором экземпляре

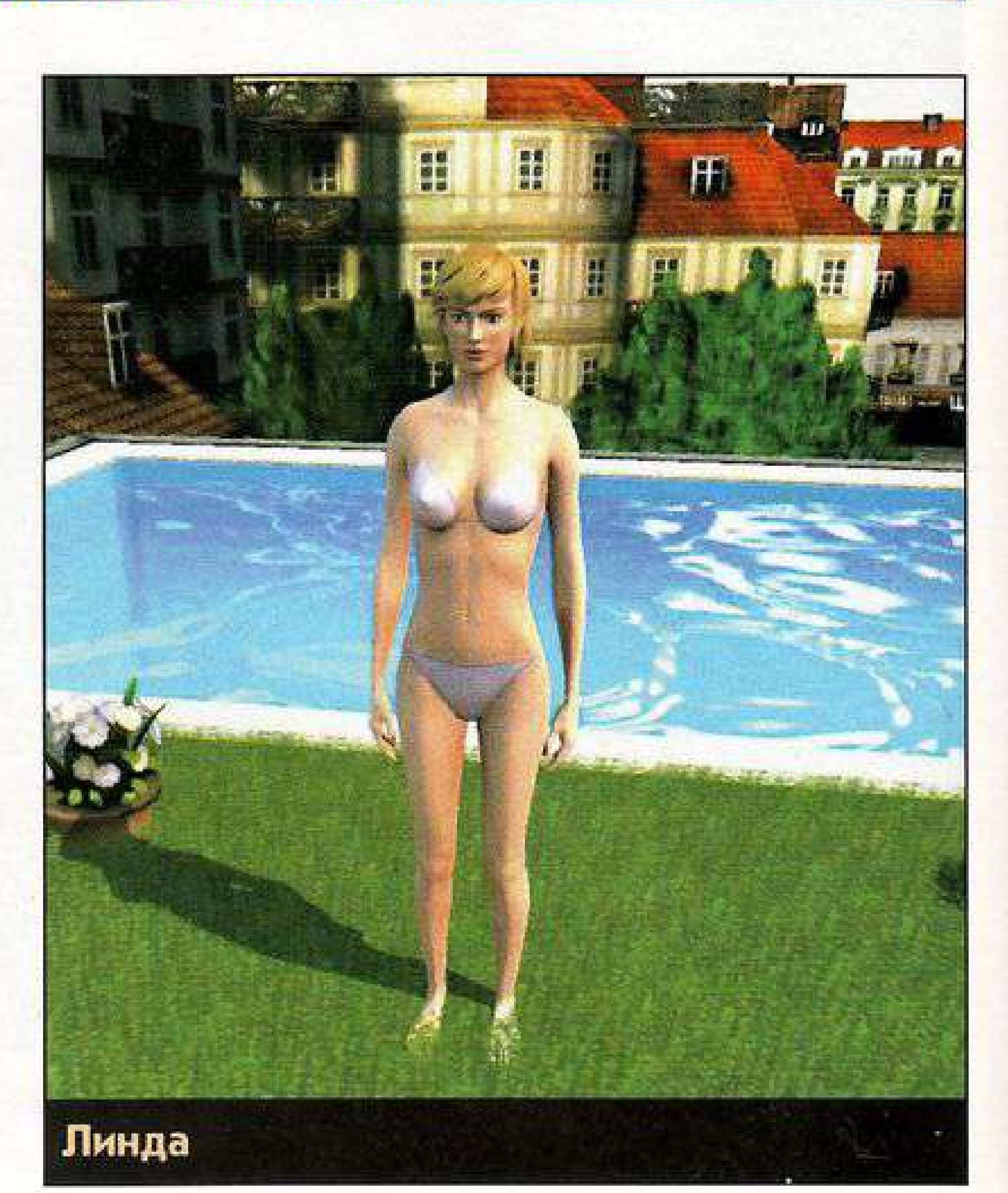
Rifle

"Горчичник" ему за симуляцию!
Неизвестный футбольный болельщик

★ Жанр Sims ★ Издатель KOCH Media ★ Разработчик Rotobee ★ Дата выхода Конец 2003★ Сайт игры www.singles-the-game.com

Дело Sims живет и побеждает. Домохозяйки излечиваются от алкоголизма, чтобы впасть в еще более тяжкую зависимость, молодые специалисты строят фантастическую карьеру, романтические особы женского пола творят виртуальных принцев и сходят затем по ним с ума. И все платят, платят, платят... Основной релиз плюс семь адд-онов (не считая переизданий и портов на консоли), миллионные тиражи - если вам встретился девелопер или издатель, отказавшийся от такого счастья, то, значит, вас упрятали в психушку.


Майк

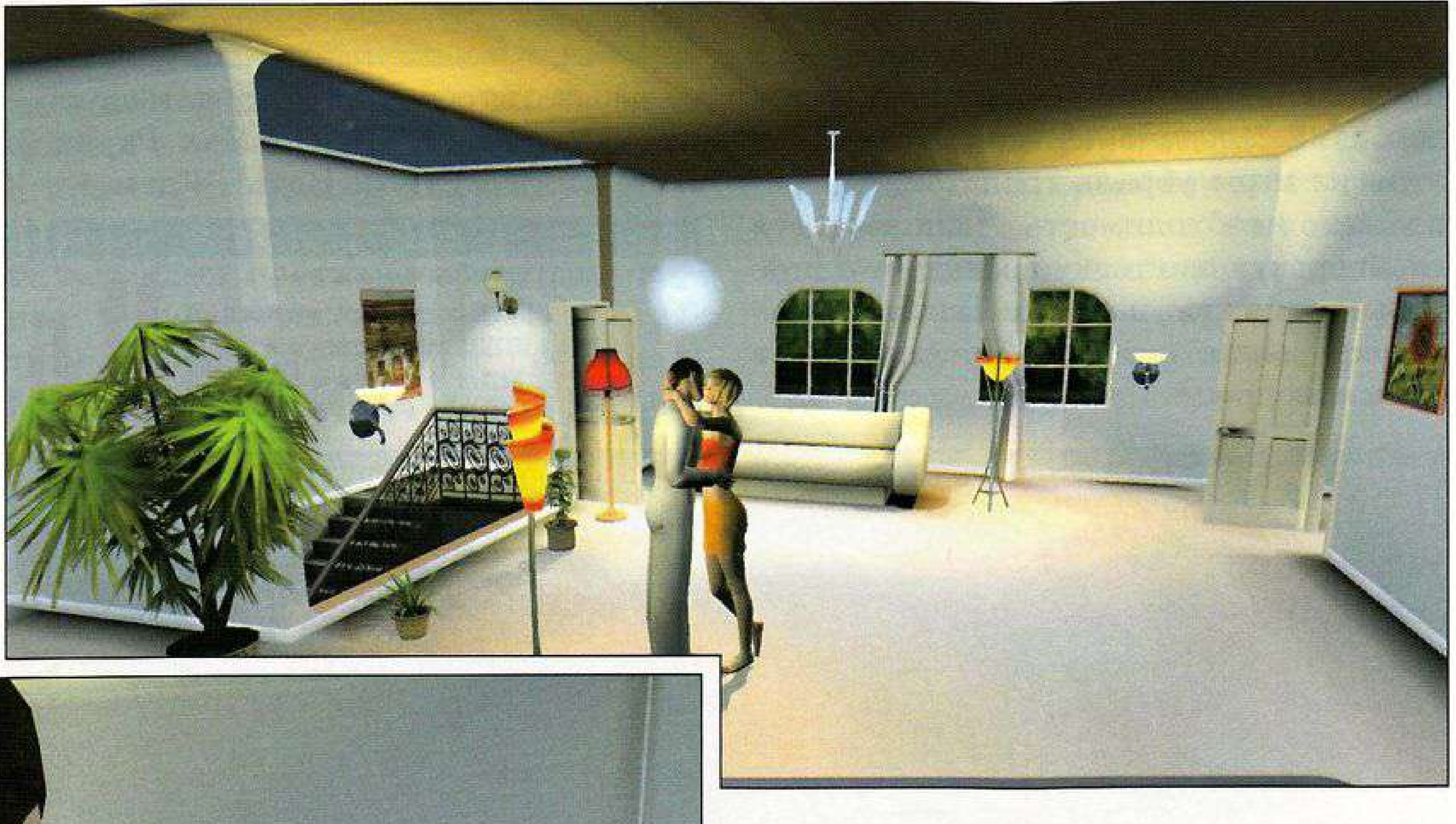

Линда

Don't worry, be happy

Если не упрятали, то тогда вам нетрудно будет понять немецкую издательскую компанию KOCH Media и не менее немецких разработчиков из Rotobee. Им тоже захотелось денег и славы создателей "симулятора жизни". Проблема лишь в том, что еще один Sims можно втюхать разве что переработчикам вторсырья, а придумать нечто свое... Они искренне полагают, что придумали. И меньше, чем на "Love Story", не согласны.

Итак, Майк и Линда. Вполне сладкая парочка, шестнадцать видов начинки и толстый-толстый слой различных игровых фич. Место действия - некий культурный и деловой центр Европы, райское место для шалаша на двадцать комнат, подземного гаража, фруктового сада и вертолетной площадки. Осталось только на все это заработать. Не вопрос, но и не ответ. Что ж, будем разбираться.

Прежде, чем начать, - муки творчества, а именно - подбор для "sweet couple" начинки по вашему вкусу. То есть одну из шестнадцати. Для каждого Майка или Линды. Можно свести в одну постель нимфоманку-вампа и ботаника-очкарика. Или "мачо" с "синим чулком". Никаких проблем. Лишь бы "нимфоманка" по утрам готовила своему "ботанику" бекон с яичницей, а тот ее за это соответствующим образом... хмм... благодарил. Иначе случатся у них troubles и придет love story "геймовер". Кроме того, для "каждого из" можно подобрать род занятий, образование, жизненные интересы и иные персональные характеристики. Но играть будете только за кого-то одного, поэтому отнеситесь к процессу ответственно: ежели придется любить козла, то исключительно по своей вине.



Ах вот вы где! Вот вас-то мне и надо! Вы съесть изволили мою морковь! (На стене, определенно, "Подсолнухи" Ван Гога; надеюсь - не оригинал)

Помимо Troubles, могут быть Romance, Friendship, Sex и Fun, а конечная цель игры - совместное счастье. Без разницы, в каком виде. У "счастьеметра" восемь основных шкал: Пища, Отдых, Сон, Отношения, Гигиена, Забавы (Fun - универсальное слово), Жилье и Либидо. Морить голодом партнера не рекомендуется, любить с утра до вечера, без перерывов на сон и просмотр футбольных матчей, - тоже: он на вас обидится, а вам его даже сковородкой по башке не утешить. Кстати, игра - исключительно для взрослых. Так что если любовь, то до гроба. Без разницы, кровать у вас там или диван.

С бюджетом поначалу будет не очень, но со временем разживетесь и на кухню от IKEA, и на спальный гарнитур Людовика XVI (возможны три вида обстановки: Старая Деревянная, Разноцветная Модерновая и Эксклюзивный Дизайн). "Шалаш" также вполне поддается перестройке. А вот что касается жизни вне него, то тут пока без особых изысков. Разработчики советуют посадить возле дома сад и гулять в нем перед сном. Ночные клубы, рестораны, бары и походы на стадион - все это будет. Может быть. Потом. Когда-нибудь, когда Sims от зависти уйдет в "Тетрисы".

Графический движок, разумеется, чудо: одних полигонов в Линде-Майке более тридцати тысяч. Поэтому чувствуйте себя, как дома, и не забывайте поливать цветы, а то ведь завянут...

Н

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Игорь БОЙКО

Чтение мыслей на расстоянии?

★ Жанр Pirates! ★ Издатель Не известен ★ Разработчик Ascaron Entertainment ★ Дата выхода I квартал 2004
★ Сайт игры www.ascaron.com/gb/portroyale2/index.html

Надо же, не успел я поругать "Тортугу", как появилась информация о том, что вот уже целый год разработчики из Ascaron Entertainment трудятся над второй частью Port Royal. И не просто латают дыры первой части, но подошли к процессу творчески. А посему будет нам не только обновленная графика, но и такие фичи, о которых даже сам дедушка Мейер в свое время не задумывался.

Карибы навсегда

Естественно, это опять Карибы, четыре нации, шесть десятков городов, та же куча разновидностей товаров и шестнадцать типов кораблей. Для плавного ввода в игру предусмотрены специальные обучающие сценарии, после прохождения которых можно выбрать один из восьми основных.

Сохранится и приумножится глобальность подхода. Как и раньше, игрок сможет заниматься производством, торговлей и ведением боевых действий на море.

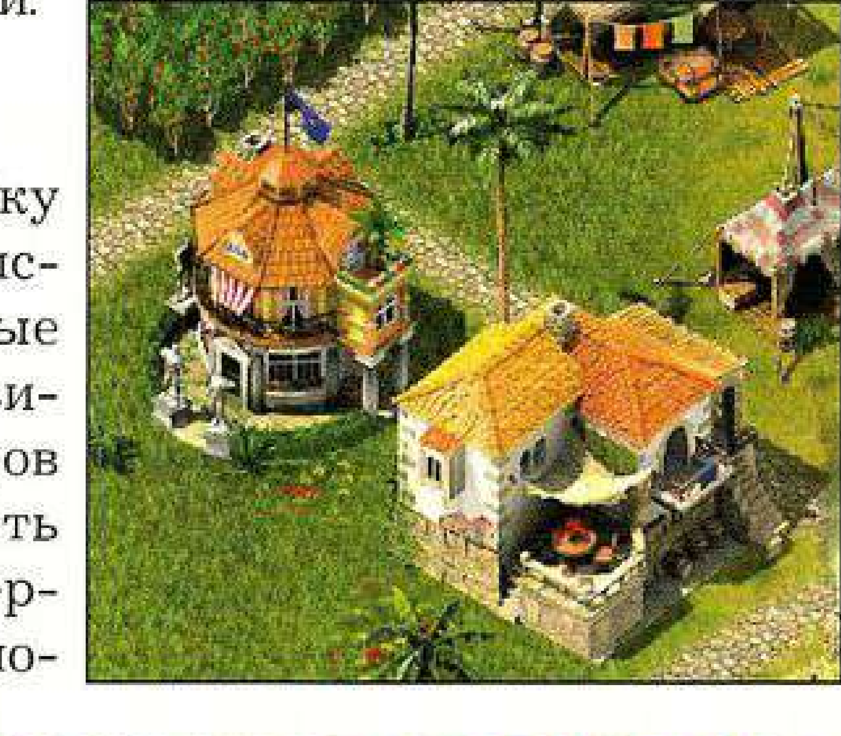
Производство и торговля

Самое важное новшество - появится возможность создавать собственные города. Правда, соответствующая концессия может быть получена игроком от Короля Нового Мира только в том случае, если он зарекомендует себя в качестве весьма успешного торговца. Такие города будут всецело зависеть от игрока: придется заботиться не только об их экономическом и социальном благополучии, но и о защищенности.

Помимо открытия новых производств, можно будет покупать уже имеющиеся у AI (в том числе - и целые компании), что позволит игроку создавать настоящие синдикаты. При определенных достаточно экстремальных условиях игроку будет предоставлена возможность скупить все предприятия во всех городах (хватило бы денег).

Новым смыслом наполнится понятие торгового пути. Производство товаров будет существенно отличаться от города к городу (более того, для небольших городов и "губернаторских" предполагаются разные схемы экономического развития), что приведет к автоматическому образованию областей с избытком одних товаров и дефицитом других. Как результат - существенно упростится подбор подходящих торговых маршрутов. Кстати, после набора определенного уровня опытности капитаны ваших конвоев обретут способность самостоятельно создавать торговые пути. И это круто.

Чем прочнее будет ваше финансовое положение, тем больше капитанов вы сможете нанять. В идеале количество принадлежащих вам конвоев - не ограничено. Разработчики специально переработали соответствующие элементы игрового интерфейса, чтобы игрок мог без особых усилий управлять своей империей.



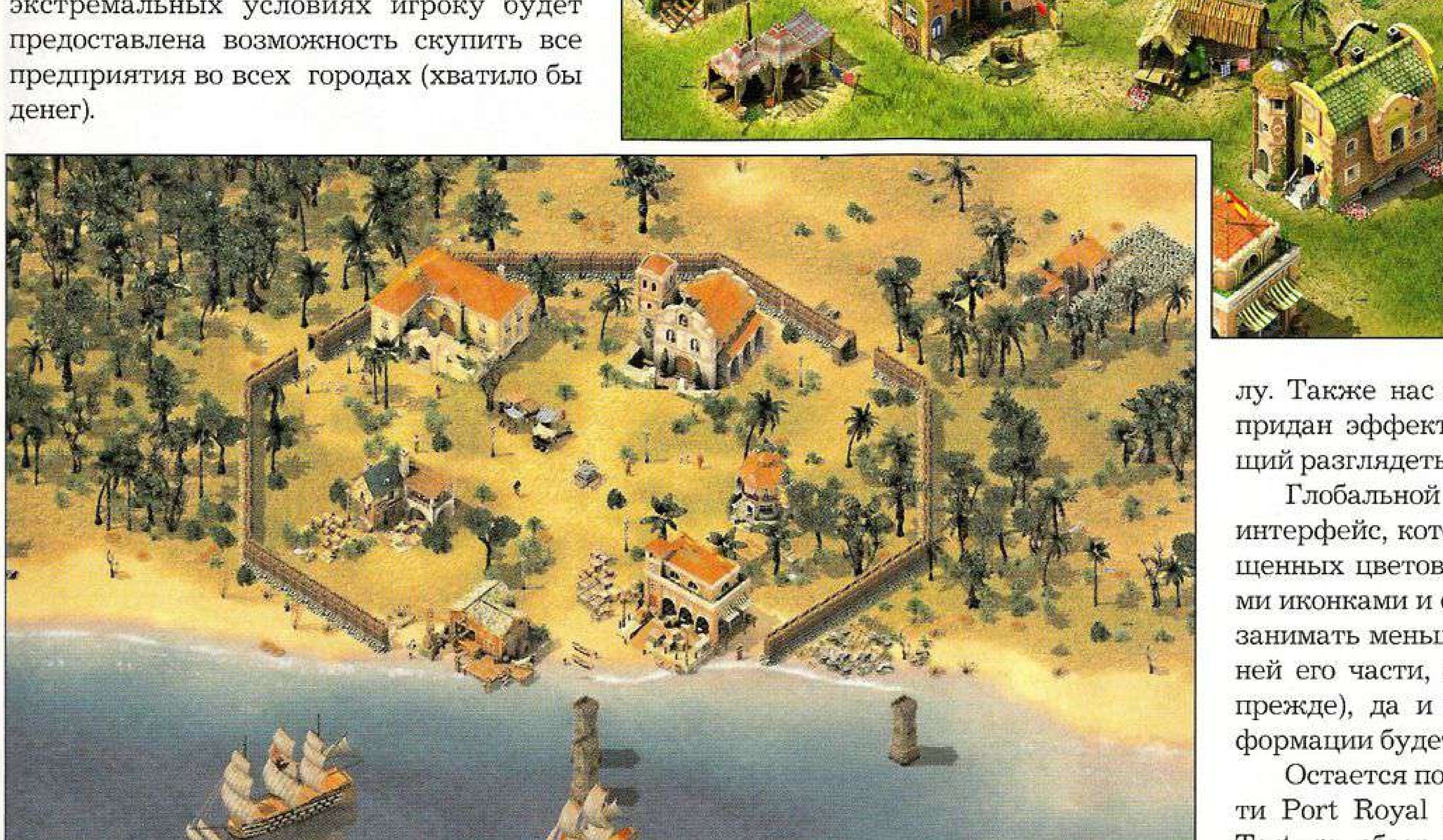
Огнем и мечом

Как и прежде, игроку предстоит выполнять миссии, заказы на которые вам будут поступать от вице-королей, губернаторов и любителей пропустить стаканчик-другой в тавернах. Дойдет дело и до поручений по захвату городов, причем во второй части соответствующий процесс будет несколько другим. Во-первых, после захвата города переходят во владение вашей нации. Во-вторых, теперь можно будет атаковать города не только с моря, но и по суше.

Изменится AI морских противников. Пираты научатся устраивать засады неподалеку от своих баз. Национальные военные конвои будут с завидным упорством преследовать капитанов, которые успели насолить соответствующим странам. Опасность нарваться на сильного противника возрастет многократно в том случае, если вашим любимым развлечением станет захват портов. Не исключено, что игрок может даже оказаться между двух огней: береговых батарей и подоспевшего на выручку городу конвоя.

Красота спасет Карибы

Бизнесом мы будем заниматься в пререндеренных экранах, созданных при помощи двумерного движка, а все морские приключения прорисует 3D-движок. Здания, деревья, травка, фауна - все будет перерисовано, хотя уже в первой части эти элементы казались близкими к идеалу. Также нас ждет новая вода, которой придан эффект прозрачности, позволяющий разглядеть прелести подводного мира.



Глобальной переделке подвергнется и интерфейс, который, помимо новых насыщенных цветов, обзаведется характерными иконками и символами. Также он будет занимать меньше места на экране (в нижней его части, а не справа, как это было прежде), да и количество текстовой информации будет урезано.

Остается пожелать, чтобы в новой части Port Royal не оказалось новшеств из Tortuga, обзор которой вы можете прочитать в этом же номере.

Н

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Меч или посох?

Дмитрий СМЫСЛОВ

В одну телегу впрячь неможно
Коня и трепетную лань
А.С. Пушкин. "Полтава"

★ Жанр RTS+RPG ★ Русское название Рыцари за работой ★ Издатель Atari Interactive, Inc., Акелла ★ Разработчик Reality Pump Studios
★ Рекомендуется Pentium IV 1.8, 512 Mb RAM, 3D (64) ★ Сайт игры www.ouak.com

Как любая игра, претендующая на серьезность (а уж ни RTS, ни RPG язык не повернется причислить к шуточным жанрам), OUAN содержит вполне складный сюжет. Давным-давно и далеко-далеко жил припеваючи некий принц с редким именем Джон. Его безмятежность и уверенность в завтрашнем дне не давали покоя местным Темным Силам, поэтому на очередном шабаше было решено объединиться, свергнуть молодого правителя и распространить по всей освоенной территории Вселенское Зло. Голосовали поименно, приняли единогласно.

Претворить в жизнь решение доверили местному авторитету - Вальтамонду (Valtamond). Но что-то у него явно не заладилось, и Джон отправился не к праотцам, а всего лишь в параллельное измерение. Спустя несколько лет портал между мирами вновь открылся, и невольный эмигрант вернулся на Родину, где многое успело поменяться, а некогда незыблемый конституционный порядок сменился разнузданной анархией и междоусобицами на фоне небывалого разгула криминальных элементов. При виде всего этого Джону стало нестерпимо обидно за державу, и повзрослевший за время ненамеренной ссылки властитель принялся огнем и мечом возвращать себе узурпированный престол.

Два в одном (часть первая)

В OUAN имеется забавная смесь режимов: стратегическая кампания, RPG, skirmish и multiplayer. Само собой, наибольший интерес представляет первая пара, потому что стараниями авторов на стратегический участок легла нелегкая ноша сюжета, а ролевой был объявлен чуть ли не самостоятельной игрой.

Стартовав кампанию, мы получаем совершенно ординарную стратегию с замаскированным под первые миссии tutorial'ом. В ходе оного нас обучают управлению камерой и персонажем, общению с NPC, манипулированию предметами и прочей, достаточно очевидной чепухе. Зато по-настоящему важные моменты игрового механизма были почему-то оставлены за кадром.

На начальном этапе все просто. Джон одолевает докучающих волков и медведей, выполняет задания и собирает раскиданное по округе именное вооружение и доспехи. Лишь после этого местное население признает в нем законного принца. Выглядит все это как разминка перед первым проявлением RTS'ных черт, строительством и управлением войсками.

Приблизительно с этого момента игрок и начинает поминать родню разработчиков. До середины второго задания ситуация развивается более-менее благостно: получив в распоряжение группу преданных головорезов, вы направляетесь к ближайшей деревне и лихим наскоком сметаете дозор осадивших ее бандитов. Снискав признание и благодарность местного населения, получаете команду «Extend the village» и... все. Куда его расширять, каким образом, до какой степени? Кто его знает. В результате подавляющее количество народу, которым ради хохмы было предложено выполнить это задание, открывали всю карту, вырезали все, что по ней двигалось, по несколько раз перечитывали брифинг и только после этого начинали задаваться вопросом, а где, собственно, ресурсы, где меню строительства, где пейзане, наконец. На самом деле, вся эта информация есть, она доступно изложена в прилагаемом увесистом PDF-мануале, но кто из российских игроков перед началом игры уделяет внимание чтению руководства? Разработчики же мыслят по-своему, поэтому встроенный хелп игры носит весьма факультативный характер. И все же общение с мануалом выявило удивительные вещи, цитирую: «Экономика этого мира основана на молоке, единственном ресурсе, который требуется дровосекам для постройки зданий. Молоком можно расплатиться за любые вещи, за здания, их апгрейды, рыцарей, лучников и, естественно, за новых коров". Любой производственный процесс в OUAN выглядит следующим образом: тучные буренки чинно следуют из сараев на близлежащие луга, где щиплют траву и накачивают соответствующий статус-бар. Потом столь же чинно топают обратно для сдачи ресурса, после чего молоко можно пускать на что-нибудь полезное. Стоимость юнитов или построек исчисляется в литрах. Получается, что после того, как кто-то вылакает в хибарке 80 литров молока, на свет Божий появляется здоровенный мужик с луком или топором?

Не поражают масштабами и списки доступных зданий и юнитов, первых – 9, вторых – 12, включая коров и пастуха. Для современной RTS совсем уж скромно. Ситуацию несколько исправляет возможность многочисленных апгрейдов. С каждым таким мероприятием бойцы обзаводятся продвинутым оружием и амуницией, а магические личности – заклинаниями и способностями. К примеру, обитающие в храмах летающие ведьмы начинают боевой путь, вооруженные простеньким fireball'ом, но после ряда изысканий осваивают такие фишки, как Magic Missile, Raven Scout или телепортацию. Учитывая, что летучие бабки уязвимы только для дальнобойных юнитов, можно представить, какой шорох способны закатить три-четыре прокачанные старушки-веселушки. Кстати, о прокачке, все живые создания по ходу миссий, так или иначе, зарабатывают экспу, постепенно наращивая собственный уровень, и, соответственно, улучшая характеристики: рыцари начинают веселее махать мечом, лучники – дальше и точнее стрелять, дровосеки – энергичнее строить и т.д. Даже коровы, поедая траву, набираются опыта и приносят больше молока. Так что появляется мотивация бережнее относиться к кадрам и взращивать ветеранов. Вообще, стратегическую часть OUAN отличает малое количество задействованных в боях сил, особенно, если вы предпочитаете добиваться своего



Помогаем местному селянину достроить свою халупу, а он за это проведет нас через деревню

блицкригом, не давая врагу как следует закрепиться и развиться. Да и в ином случае, никаких многотысячных армий, у всех солдат даже собственные имена имеются.

Два в одном (часть вторая)

Ролевая компонента OUAN практически никоим образом не перекликается со стратегической.

Никаких тебе Джонов и Вальтамондов, рукотворных населенных пунктов, войск и подданных и никакого молока. Создаем перса, выполняем квесты, качаемся, торгуем, наворачиваем арсенал и, в конце концов, получаем почетную медаль с чеканной надписью «Крутее всех крутых!».

Из классов предлагаются: лучник, рыцарь, варвар, копейщик, магичка, волшебник и амазонка. Атрибутов немного: просто сила, стамина, магическая сила, запас маны и индивидуальные фичи. К примеру, если рыцарь характеризуется силой атаки и способностью поражать противника в наименее защищенные участки организма, то лучнику подобные умения без надобности, ему больше подойдут скрытность и меткость. Аналогично и с колдовской братией: если волшебник умеет возвращать брошенный в него камень прямиком в темя напавшего, то амазонка практикуется в кастовании Magic Mirror'а, позволяющего получить в союзники собственный магический клон. Выбрав шкуру по душе и распределив по приглянувшимся атрибутам свободные очки, отправляемся в гущу событий.

Постепенно продираемся сквозь сюжетные перипетии и обильный Fog of War, встречаем многочисленных NPC, получаем задания, выполняем их, помаленьку зарабатываем экспу, качаем уровни и тихо радуемся собственным успехам. По пути к славе придется сразиться с множеством злобных созданий, начиная с банальных волков и медведей, и заканчивая троллями, минотаврами и теми же амазонками. Для хардкорных ролевиков действительно достойных препятствий найдено не было, тем более что по карте раскиданы восстанавливающие жизненные силы грибочки, а неподалеку от дислокации по-настоящему серьезных противников обязательно найдется стационарная лечилка.


Зря ты, мишка, спиной повернулся

Последний поворот

Графически все выполнено на должном уровне: симпатичные модельки с вполне достаточным количеством полигонов, красочные эффекты. Удобное управление, в меру мудреные карты. Слегка напрягли управление камерой (иногда хочется ее отвести подальше, а не получается) и практически нечитаемая миникарта. Зато музыка (кельтские напевы) пролилась бальзамом на израненную повсеместным дыщ-дыщ-дыщем душу. Порадовали также качественно реализованная интерактивность музыкального сопровождения и образчики внедренного в игру немецкого юмора: помимо внешности Вальтамонда, запомнился юнит "теща" (или "свекровь", по-английски все одно – Mother-in-Law), в присутствии которой строители начинали работать вдвое быстрее, и «коровье заклятье» (некий злодей оставался бессмертным, пока были живы его коровы).

Финиш

Впечатление от игры осталось двоякое. Стратегическая часть вызвала ассоциации с Warrior Kings, хотя, конечно, до такого уровня ей далеко, а ролевая – с нашими «Проклятыми землями», притом, что ей до родившейся ассоциации еще дальше, чем стратегии. С одной стороны, вроде бы все необходимые атрибуты на месте, а с другой – чего-то определенно не достает, какая-то во всем сквозит недосказанность. Однако не исключаю, что Once Upon a Knight придется ко двору начинающим стратегам и ролевикам, потому что основные принципы обоих жанров реализованы прилично. Н

Это в статике кажется, что дым идет из дыры, а на самом деле — его в нее засасывает


Это у Толкиена в норе жил хоббит, а здесь неизвестно какая дрянь выскочит


РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★☆☆☆	7.1
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★☆	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★☆☆☆☆	

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Отцы и дети

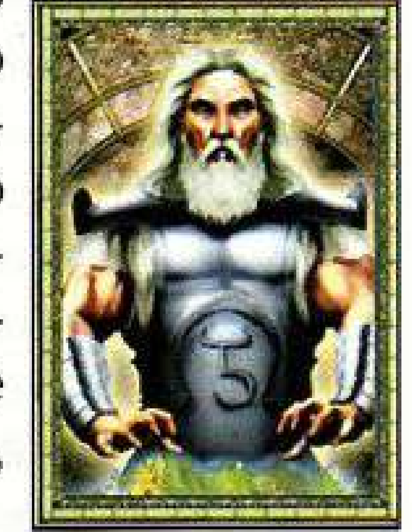
Владимир ВЕСЕЛОВ

Те, кто выжил в катаклизме,
Пребывают в пессимизме.
В.Высоцкий

★ Жанр RTS ★ Издатель Microsoft ★ Разработчик Ensemble Studios ★ Рекомендуется Pentium III, 256 Mb RAM
★ Сайт игры www.microsoft.com/games/pc/titans.aspx

Меня не перестает удивлять фантазия авторов многосерийных произведений. В конце очередной книги все, вроде бы, окончательно выяснено, зло полностью побеждено, мир спасен. Тем не менее, в следующей части появляется какой-то новый или недобитый в прошлой серии злодей, возникает очередная угроза человечеству, так что все начинается заново. Причем иногда складывается впечатление, что автор сознательно создает себе трудности, уж больно тщательно он обрубает концы, из которых могла бы родиться завязка следующей книги. Так что потом приходится проявить недюжинную изобретательность.

Примерно так же дело обстоит и с игровыми сериалами. К примеру, возьмем нашего сегодняшнего пациента. В основной игре мы вывели человеческую цивилизацию на торный путь, по которому она должна была неизбежно прийти к своему теперешнему состоянию, так что волноваться, казалось бы, не о чем. Но нет, оказывается, мы малость перестарались (точнее, не мы, а союзные нам боги), без атлантов и их знаний прогресс пойдет значительно медленнее, так что к нашему XXI веку не то что компьютеры, но и паровозы не появятся. По счастью, уцелела небольшая кучка недобитых атлантов, так что не все еще потеряно. Но вся надежда, как водится, на вас.







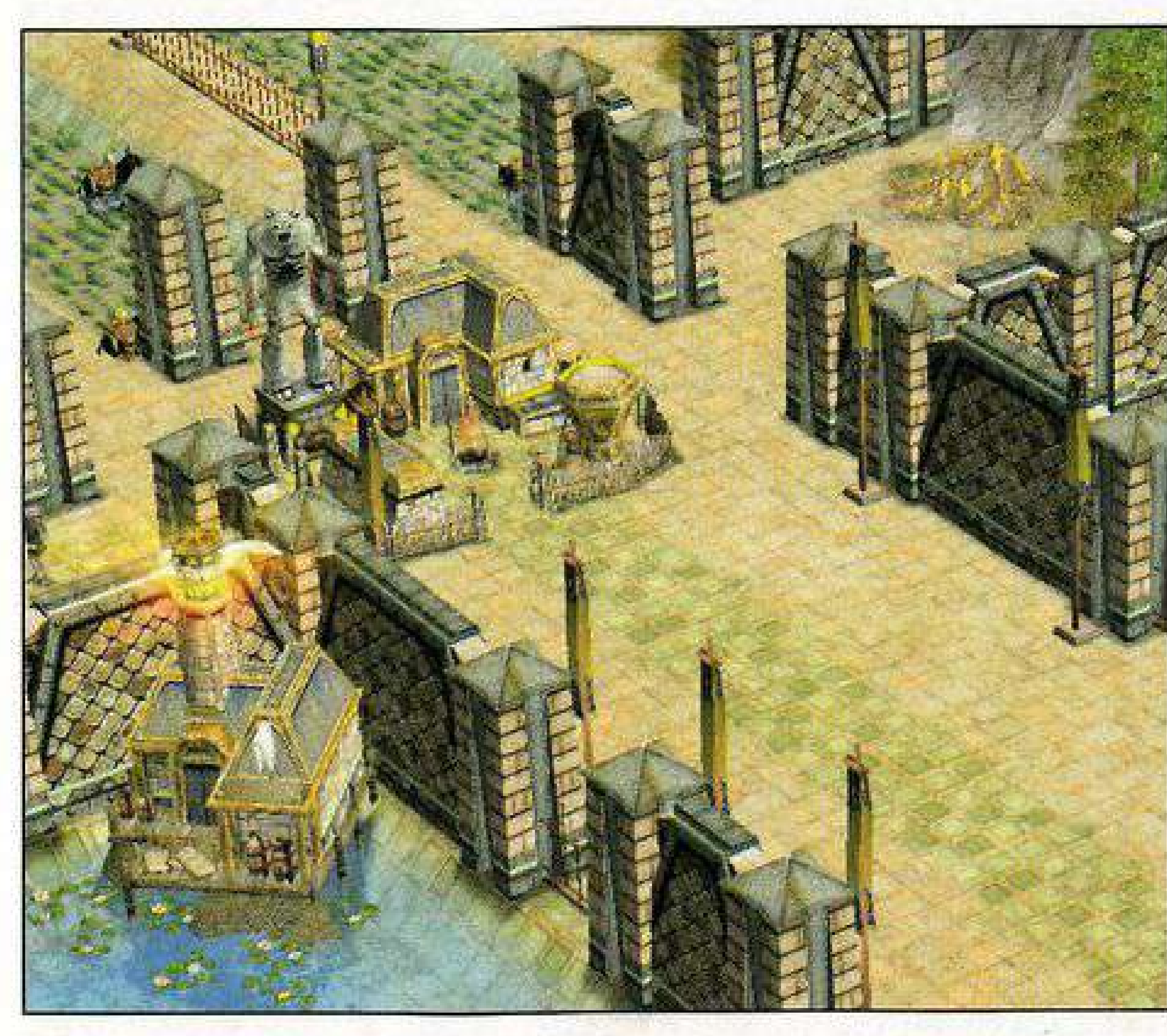
Спасение утопающих - дело рук и головы

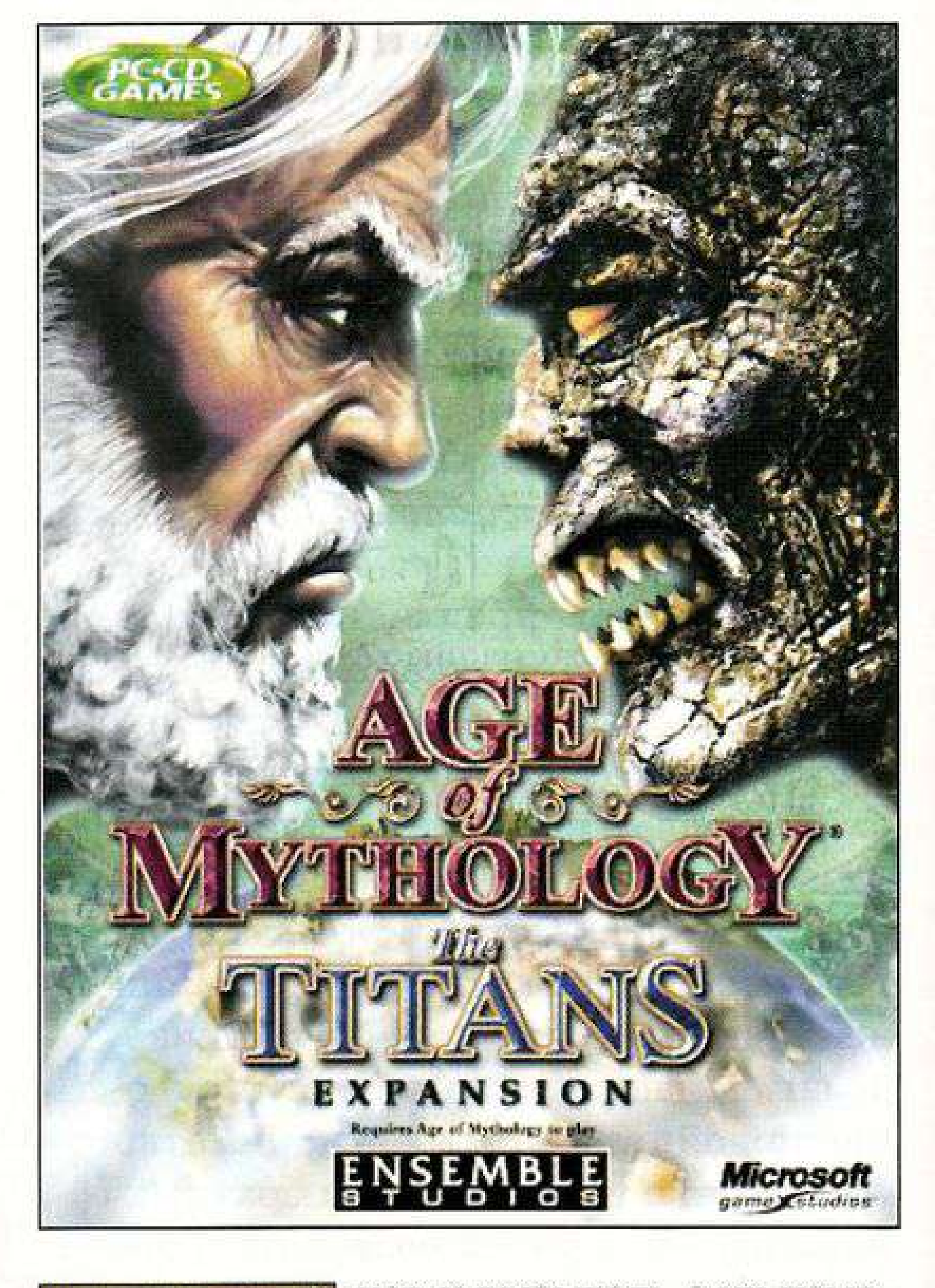
Как вы наверняка уже догадались, новая кампания посвящена скитаниям уцелевших атлантов и поиску ими земли обетованной. Однако даже в те далекие времена пустых земель практически не существовало, у каждого приличного куска территории имелся свой хозяин. Так что придется повоевать с нашими старыми знакомыми - цивилизациями греков, египтян и скандинавов. У них все осталось без изменений, так что если вы знакомы с первой частью, то слабые и сильные стороны противников вам прекрасно известны. Зато с вашими подопечными - атлантами - придется разбираться с чистого листа. Это новая и очень интересная цивилизация.

Главное отличие атлантов от всех прочих цивилизаций заключается в их системе богов. Собственно говоря, их поддерживают не боги, а титаны. Как известно из мифологии, титаны старше богов, вообще-то именно они создали этот мир и породили греческих богов. Но неблагодарные потомки (то есть, боги) объявили войну родителям, свергли их с тронов и заточили в Тартар. Атланты научились каким-то образом освобождать титанов из заключения, а благодарные откинувшиеся гиганты с радостью используют свою немереную мощь против коварных богов и поддерживаемых ими людишек.

Всего имеется три главных титана и, соответственно, девять мелких; как не трудно подсчитать, в общей сложности мы получаем дюжину новых божественных возможностей. Среди них я бы отметил совершенно убийственный Vortex, телепортирующий всю вашу армию в выбранную точку карты (жаль только, что точка эта непременно должна быть видна какому-либо вашему юниту). Еще одним новшеством в системе является возможность запрашивать некоторые услуги по несколько раз.

Наконец, последнее, что связанно с божественной системой, - возможность строить Врата Титанов и вызывать с их помощью самих титанов, которые будут сражаться на вашей стороне в качестве очень мощных мифологических юнитов. Что интересно, возможность эта дана всем цивилизациям, а не только атлантам.







Драться, так драться

Новых мифологических юнитов у нас тоже двенадцать, но ничего выдающегося я среди них не нашел, как, впрочем, и среди обычных атлантских воинов. Хотя пешие и конные бойцы имеют странные имена и экзотический вид, всем им можно найти аналоги среди юнитов других цивилизаций. То же самое можно сказать и о кораблях, и об осадных машинах.

Новых зданий для атлантов я тоже не обнаружил, но тут есть одна любопытная особенность - для получения божественного благословения атлантам вообще не нужно ничего строить или совершать какие-то действия. У них фавор производится в городском центре, а поскольку строить таунхоллы нужно в любом случае, то вопрос с поддержкой патронов решается сам собой.

Интерфейс игры не претерпел каких-либо изменений, разве что появилась возможность вызывать клавишей Tab миникарту.

Много изменений внесено в мультиплеерную часть, однако я не стану утомлять вас их перечислением. Отмечу только, что в режиме скирмиша появилась возможность задавать компьютерным противникам режим поведения (Исследователь, Строитель, Защитник и т.д.). **Н**

NO MAN'S LAND: FIGHT FOR YOUR RIGHTS

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Der покорение Америки

Дмитрий СМЫСЛОВ

★ Жанр RTS ★ Издатель CDV Software Entertainment ★ Разработчик Related Designs ★ Рекомендуется Pentium III 1.2, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32Mb)
★ Сайт игры www.nomans-land.de

Старая тирольская мудрость гласит, что, когда бюргер перестает расти ввысь, он начинает расти вширь. Отечественное культурное наследие учит нас, что зависть - это очень плохо. Недавний опус No Man's Land: Fight for your Rights, выпорхнувший на всеобщее обозрение стараниями немецкого издателя CDV Software Entertainment, подтверждает истинность и актуальность обоих утверждений.

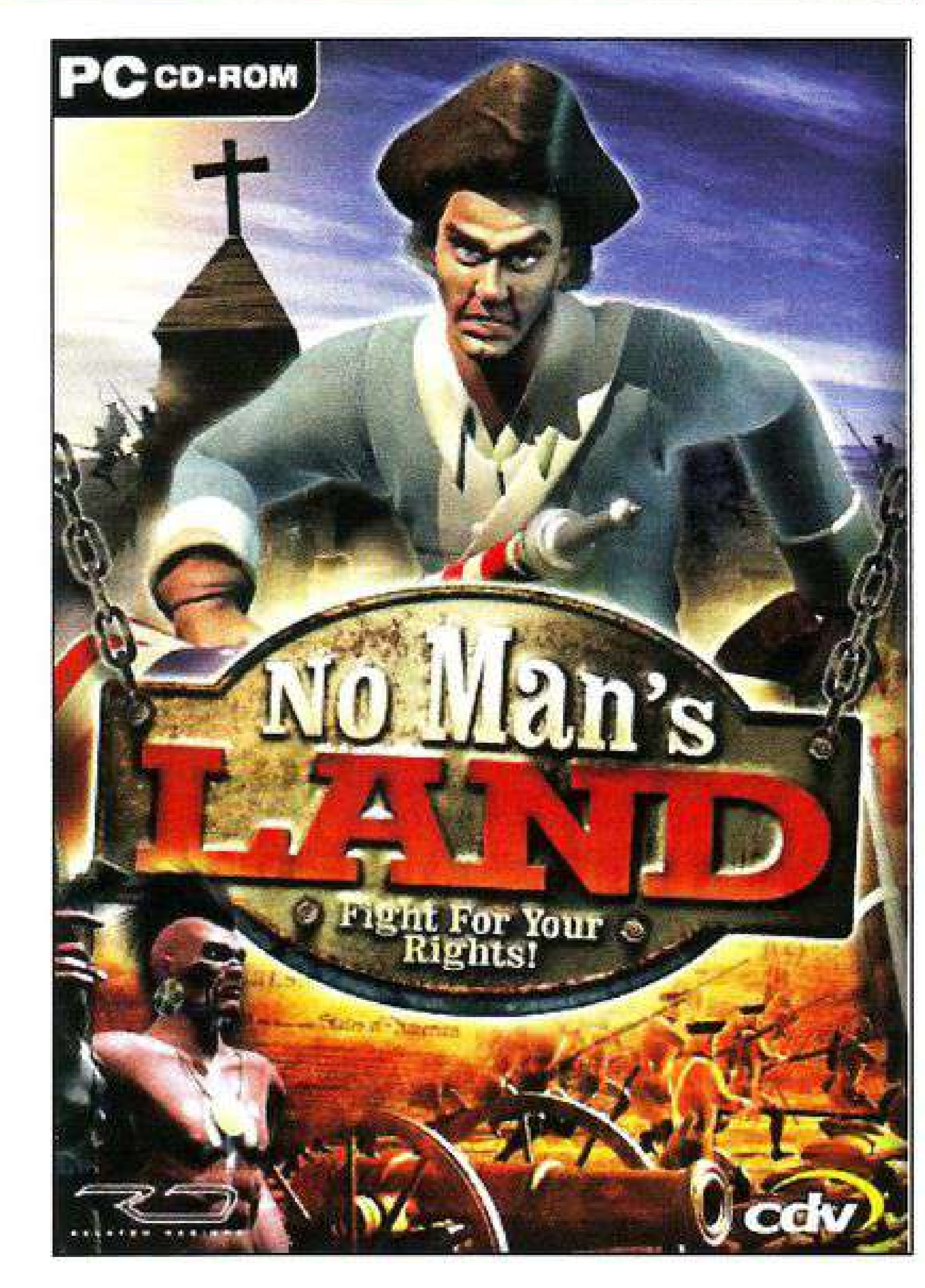
Авторы, по всей видимости, задались целью донести до публики свой взгляд на завоевание и освоение американского континента, который должен был бы поразить комплексностью подхода и всесторонностью изложения проблемы. На деле же оказалось, что со своей "комплексностью" они подзадержались почти на год, потому что первый прошлогодний снег, помнится, принес нам куда более неоднозначный проект на ту же тему - American Conquest, споры относительно жизнеспособности которого не стихают по сей день. Кстати, издавался АС той же CDV, что наводит на нехорошие мысли, но о грустном потом.

Нас пиарят

Для начала освежим в памяти заверения разработчиков, размещенные на официальном ресурсе. "Захватывающая 3D RTS", "6 волнующих историй в 3 кампаниях", "герои и элитные юниты", "развитие технологии от каноэ до паровозов", бла-бла-бла, бла-бла-бла. Обещания более чем заманчивые даже с учетом того, что ничего по-настоящему оригинального среди них не замечено. Зато привлекает наличие аж 6 самостоятельных наций, обладающих индивидуальными достоинствами и недостатками: испанцев, англичан, лесных и степных индейцев, а также малоизученных разновидностей ранних американцев, патриотов и колонистов. Цепляет и слоган: "Become a pioneer and live your very own American Dream!" В общем, грех не повестись на сладкие обещания и не потратить около 800 метров дискового пространства. Отрезвление приходит спустя где-то полчаса.

Мы пробуем

На поверку ушлые немцы попотчевали жадную до новинок публику заурядной стратегией, причем не самого высокого качества. Да, здесь действительно есть шесть наций, вот только кампании рассчитаны лишь на испанцев, англичан и лесных индейцев, с остальными народностями придется общаться в рамках instant action'ов или сетевых баталий. Да, от заданий действительно веет историзмом, правда, каким-то детским, что ли. Например, в первой испанской миссии предстоит утереть нос самому Френсису Дрейку, и, когда вы более-менее достигаете про-




Батарея прикрывает переправу, у левой башни наготове кавалерия, справа в пальмах - пехота, последний выдох и charge!



гресса в этом деле, грозный флибустьер оставляет поле боя, бросая напоследок сакраментальное "I'll be back", звучащее из его уст более чем нелепо. И даже если абстрагироваться от подобных деталей и оценивать игру исключительно с геймплейных позиций, все равно итоги получаются неутешительные. Стандартный комплект построек, отличающийся у разных сторон лишь внешним видом, аналогичная ситуация с юнитами и исследованиями и, как следствие, совершенно бледный игровой рисунок. Играя в NML, я невольно вспоминал ранние RTS, где стоило сдержать несколько атак в начале миссии, как победа становилась вопросом времени, потому что противник забывал о вас, давая возможность спокойно скопить силы и смести его поселение одним массированным ударом. Здесь та же ситуация, бессмертная тактика "танкового кулака" применима даже на высоких уровнях сложности.



Пара англичан героически прикрывает мой отход...



... и не менее героически гибнет от испанских ядер

Да, создатели действительно сделали картинку в 3D, но и от этого легче не стало. Во-первых, 3D в RTS - давно не новость, во-вторых, внешний вид NML уступает даже некоторым спрайтовым собратьям, в-третьих, даже то, что сделано, выполнено коряво, в частности, управление камерой и соотношение уровня чувствительности мыши с происходящим на экране. Короче говоря, похвастаться нечем.

Нам надоело, подводим итоги

Истинные причины появления No Man's Land: Fight for your Rights нам вряд ли когда-нибудь станут известны. Точно так же останется покрытым завесой тайны то, что побудило далеко не последнее немецкое издательство, через которое совсем недавно прошел аналогичный проект, связаться с этим, мягко говоря, невразумительным действом. Можно хаять или превозносить American Conquest, можно до бесконечности обсуждать оптимальное количество юнитов на поле боя, но при этом не нужно забывать, что при всех недостатках и спорности у GSC Game World все же были пресловутые 16.000 солдатиков, а также иные, куда более заметные заслуги. Related Designs явно схалтурили, CDV зачем-то им подыграли, и это не делает чести ни тем, ни другим. Особенно, если вспомнить, что издателям было известно, как на самом деле должна выглядеть стратегия про завоевание Америки. **Н**

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★☆☆☆☆	5.3
ГРАФИКА	★★★★★★☆☆☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★☆☆☆☆☆	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★☆☆☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★☆☆☆☆☆☆☆	

Отсель грозить мы будем всем и, прежде всего, коренному населению

Тотем и молящийся воин. Идиллическая картина, особенно если учесть, что на подходе около трех десятков моих солдат с "громовыми палками". Так сказать, последнее фото на память

PATRICIAN III: RISE OF THE HANSE

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

В нашу гавань уже заходили такие корабли

Дмитрий СМЫСЛОВ

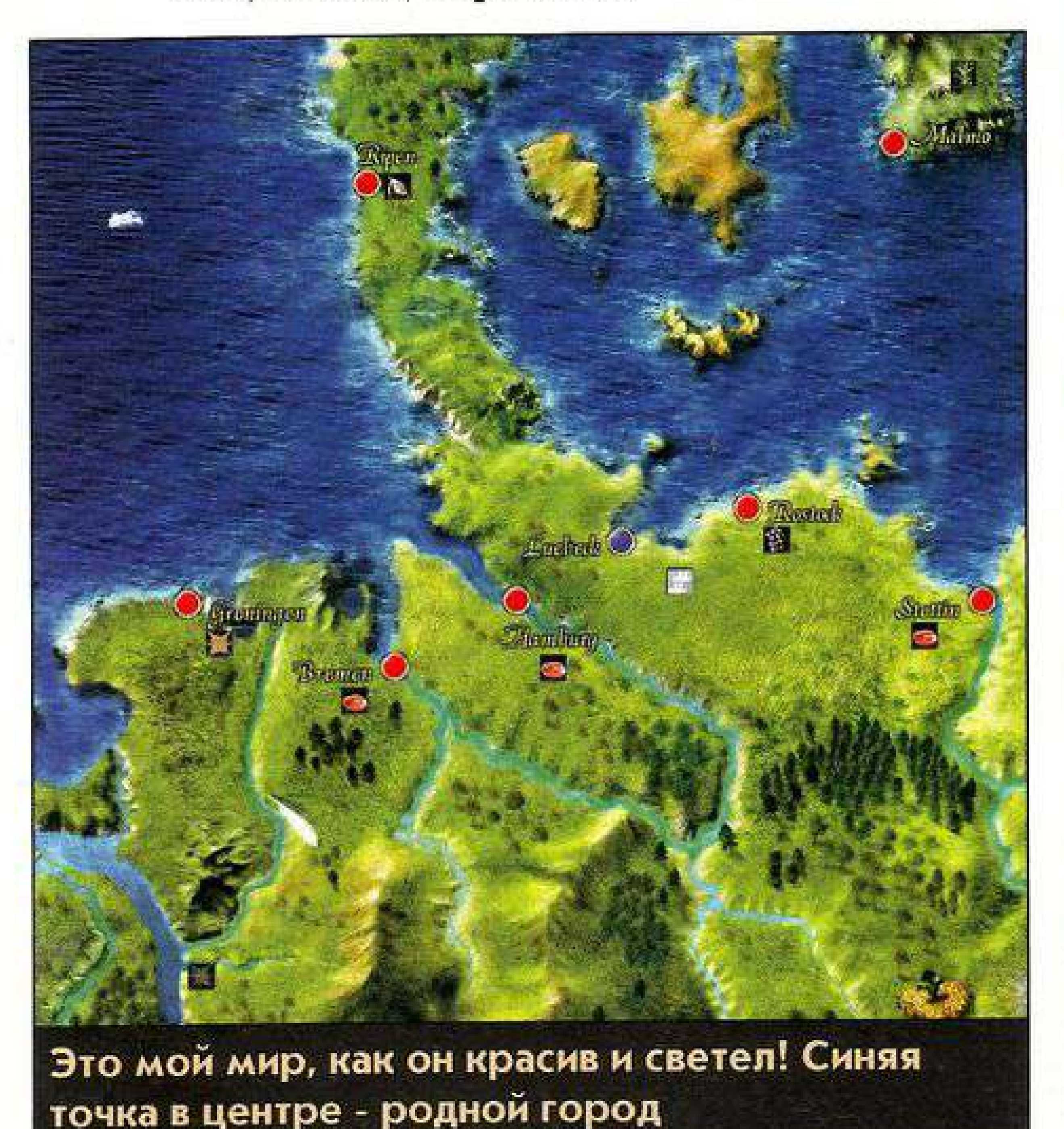
Крупная торговля заключается в том, чтобы купить, хотя бы и дорого, но в кредит, а продать, хотя бы и дешево, но за наличные.
Э.Б. Уайт

★ Жанр Economic sim ★ Издатель Акелла, Ascaron Software ★ Разработчик Ascaron Entertainment GmbH
★ Рекомендуется Pentium III 450, 64 Mb RAM, 3D (32Mb) ★ Сайт игры www.patricianworld.com

Даже если подсознательно готов к разочарованию, наступающее в конечном итоге огорчение переносится с большим трудом. Ведь в глубине души все равно до последнего теплится надежда, что хотя бы на этот раз все, наконец, получится. А уж когда рассчитываешь на благоприятный результат... В таком случае малейшее отступление от программы, на которую себя настроил, воспринимается организмом как плевок в душу. Как раз в те самые глубины, где обычно ныкается надежда.

От не нуждающихся в дополнительных представлениях Ascaron'овцах, перу которых уже принадлежит нашумевший Port Royal и будет принадлежать зреющий Port Royal II, я подобного не ожидал. К тому же, контора эта немецкая, следовательно, тлетворным влиянием осознания собственной безнаказанности и вседозволенности избалована не должна быть. Ан нет, расстроили немцы и, что самое обидное, ни за что и на ровном месте.

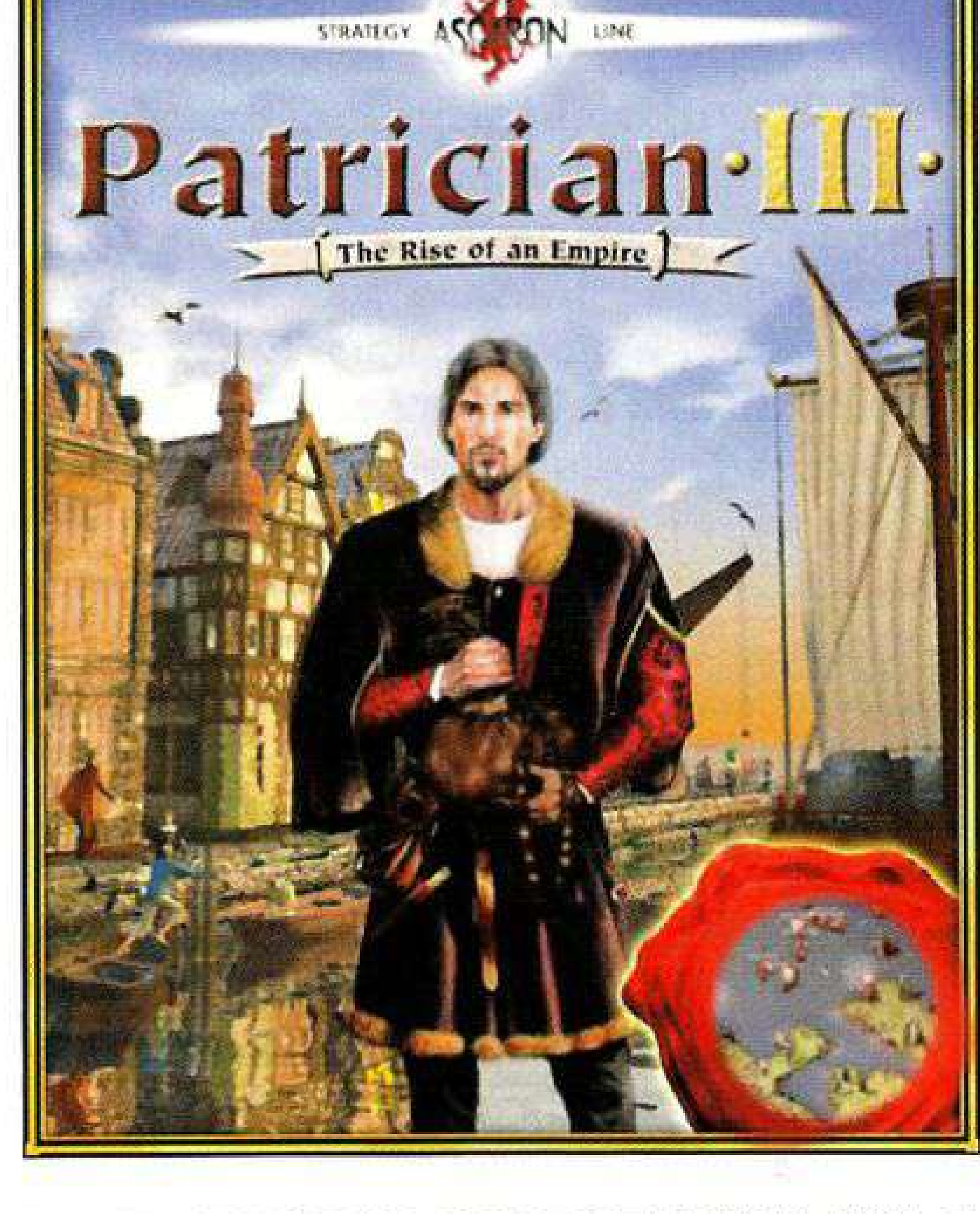
С первых же минут игры меня не покидало устойчивое ощущение, что все это я уже где-то наблюдал, причем совсем недавно. Поначалу капризная память упорно подсовывала кандидатуру оставившего более чем приятные воспоминания Merchant Prince II. Однако с течением времени росло и крепчало подозрение, что "Принц" тут не при чем, прообразом явно послужило что-то иное. И как только Tutorial (которым, кстати, новичкам не советую пренебрегать) добрался до описания боевых действий на море, все моментально встало на свои места, Patrician негаданно-нежданно куда-то испарился, оставив взамен себя... Port Royal. Правда, в несколько усеченном, что ли, варианте.



Это мой мир, как он красив и светел! Синяя точка в центре - родной город

По сути

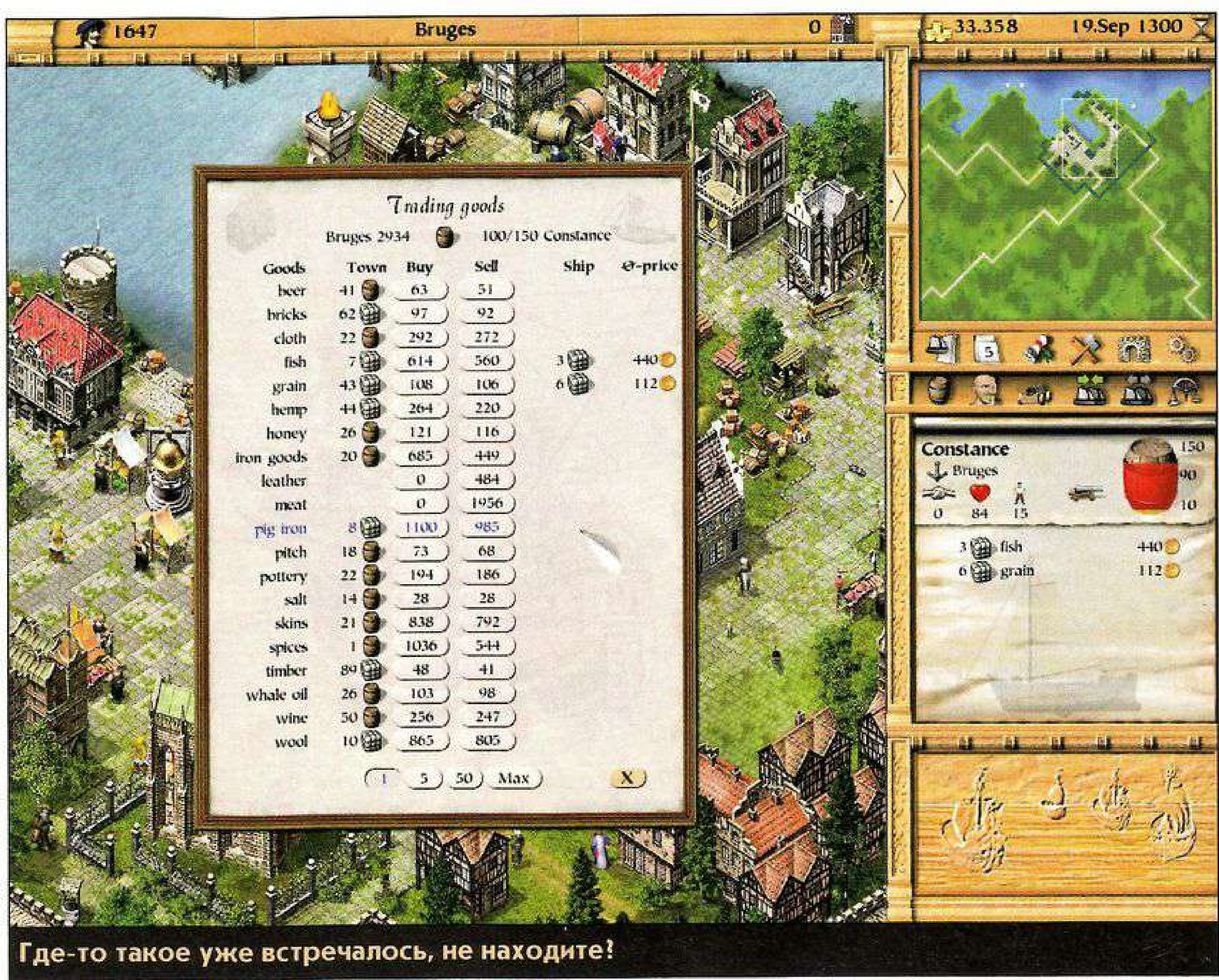
1300 год, северная часть Европы и Скандинавия. Старый свет медленно, но верно выползает из мрачного средневековья, на горизонте призывно маячит просвещенное Возрождение, жизнь мало-помалу начинает втискиваться в цивилизованное русло. Ваша задача - максимально эффективно использовав все преимущества сумятицы, непременно сопровождающей любой переходный период, сколотить крепкое состояние, сделать удачную политическую карьеру, выгодно жениться, обзавестись здоровым потомством и спокойно почить в обнимку с чувством выполненного долга. Выбор средств - по законам военного времени: торговля, пиратство, махинации, подкуп и т.д. Непременным условием также является наличие соображалки и фантазии.



На деле

В двух словах Patrician можно охарактеризовать как "Port Royal в Северном море". К сожалению, скопировано практически все, кроме, естественно, карты. Есть определенный "домашний" город, из которого начинается путь к славе и власти. Верными попутчиками на первом этапе станут небольшая шхуна с минимальной командой да некоторое количество пиастров в карманах. На пиастры закупаются товары, которых предусмотрено около пары десятков, затем они перевозятся в соседний город и сдаются там потребителям с наценкой, определяемой положением вещей на местном рынке. Как и раньше, покупка большого количества товара вызывает его дефицит и, следовательно, рост отпускных цен, а продажа - обратный эффект, то есть цены вполне адекватно реагируют на происходящие события.

Параллельно с торговлей можно (и настоятельно рекомендуется) вести производственную деятельность. Каждый город априори имеет возможности для развития той или иной мануфактуры, нужно лишь грамотно ею воспользоваться. Преимущества очевидны, даже школьник знает, что собственный товар всегда дешевле завозного, а значит, и прибыль будет ощутимее и приятнее. Наладив пару-тройку производств в различных населенных пунктах и связав их торговыми путями с условием,



Где-то такое уже встречалось, не находите!

что товары из города А гарантированно будут реализовываться в городе Б, а из города Б, в свою очередь, в городе А, можно считать, что жизнь прожита не зря и можно заняться чем-нибудь творческим. Политикой, например.

Представьте, вы проходите горнило выборов и становитесь мэром Лондона или, на худой конец, Риги. Свежие возможности открываются, проблемы и заботы - добавляются, но, если подойти к процессу с умом, то и госслужбу удастся обратить себе во благо. Однако до этого нужно дойти, то есть выиграть выборы. В Patrician залог победы - любовь народа. А что нужно народу для счастья? На самом деле, немного: дом, работа, развлечения и забота со стороны хоть кого-нибудь. А потому строим несколько жилых домов и мануфактур, обустраиваем облюбованный город (не после же выборов подобной ерундой заниматься), строя больницы, дороги, колодцы и т.д., организуем парочку хороших праздников. При грамотной реализации подобной программы победа практически гарантирована, так что не грех зайти за подстраховочными средствами к местному барыге. Пусть в долг, сядете в нужное кресло - отыграетесь.

А можно банально плюнуть на все и на всех и выйти на большую дорогу, если такое понятие применимо для открытого моря. Подкарауливаете какого-нибудь одинокого торговца, экспроприируете перевозимое им имущество, а заодно и корабль, сдаете награбл... заработанное тяжким трудом в ближайшем городе, латаете корабль, восполняете потери в команде и - "вечный бой, покой нам только снится".

Короче говоря, вариантов обогащения хватает, все они рабочие и максимально эффективны при применении в комплексе. То есть, выставив кандидатуру на выборах, плывем в соседний город за недостающими материалами для строительства очередной мастерской или жилого дома, а также закуской для ближайшей предвыборной попойки, а по дороге мило беседуем с двумя-тремя конкурентами. Результаты подчас просто ошеломляют.

Интерфейс и основные игровые принципы знакомы всем, кто хотя бы краем глаза видел Port Royal, а потому переходим к следующему пункту нашей программы.

По понятиям

В этой части авторы, конечно, не до конца правы. Копировать, пусть даже собственную игру, называть ее другим именем и затем продавать - неправильно. Это знают все, и почему об этом никто не сказал Ascaron'овцам, - не имею представления. Как бы то ни было, а перед нами фактически уже реализованная ранее игра, разве что выглядит она попроще. В остальном, все, кто некогда плотно занимался Port Royal, получат острый приступ дежавю, а остальные - хорошую тренировку перед выходом Port Royal II при условии, что не побрезгуют имеющейся обучающей кампанией. Без нее контакт с игрой, особенно с производственным ее сегментом, может оказаться достаточно болезненным, за что отдельное "спасибо" разработчикам. Любителям родной речи имеет смысл подождать издания Patrician III "Акеллой" - хоть перевод будет приличный.

Если бы не Port Royal...

Вообще, так не делается или, по крайней мере, принято заранее предупреждать, мол, не волнуйтесь, мы тут немного денежек на вас сделаем на новые проекты, а потом опять будем играть по правилам. Ну да ладно, назад теперь не перемотаешь. Отвлекаясь от родословной, игра-то получилась приличная, разве что внешний вид несколько не соответствует реалиям, зато системные требования мизерные, а разлет возможных разрешений - от 800x600 до 1280x1024. Но из песни слова не выкинешь. Если бы не Port Royal...

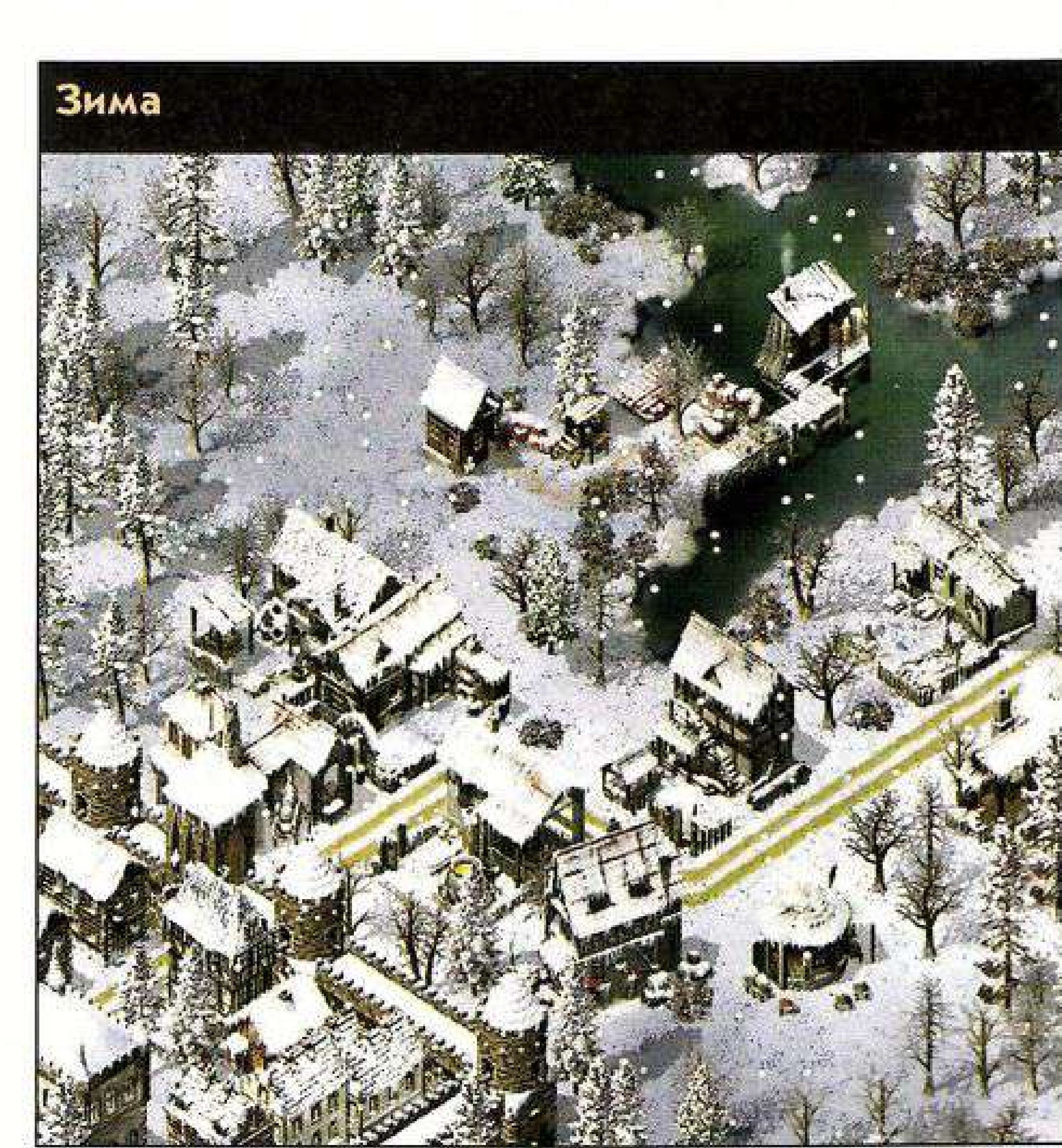
Н





Так, по мнению авторов, выглядит Рига...

...а так - Новгород. Найдите десять отличий


Зима


БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Рейс молочного фургона

Андрей "Pirx" АЛАЕВ

I'll never smell the ocean breeze
I'll never climb the highest trees
I'll never feel the burning sun
I'll never meet my chosen one... in my house.
Ayreon. "My House On Mars"

★ Жанр **Менеджер** ★ Издатель **Gathering** ★ Разработчик **Firefly Studios** ★ Рекомендуется **Pentium III 1 GHz, 256 Mb RAM**
★ **Сайт игры www.savethecolony.com**

Похоже, что теория о существовании ролевых игр "старой" и новой школы получила неожиданное подтверждение, значительно ее расширяющее и дополняющее. Для тех, кто не в курсе, напомню: ролевые игры старой школы суть партийные, а игровой процесс там (хотя и довольно линейный), находится целиком в руках игрока; они склонны к некоторым абстрактным подходам, вниманию прежде всего к системе. Новая школа решительно склоняется в пользу истории aka сюжета, работает с заранее созданными персонажами, разыгрывающими на экране эдакий театр, пытается представить живущие на экране наборы полигонов живыми людьми (или нелюдями, тут уж как попадется). Еще раз оговорюсь, что все это достаточно общие моменты, и принадлежность к школе определяется главным образом критиком. Нет ничего плохого ни в том, ни в другом подходе до тех пор, пока одна из школ не вытеснит окончательно другую, а такого вроде не случилось.

До сих пор я думал, что "школьная" теория распространяется исключительно на ролевые игры - уж не знаю, что заставило обычно открытый к идеям разум забиться в раковину, подобно глупому моллюску. Сказать Space Colony и ее создателям "спасибо!" я готов хотя бы за широко раскрытые глаза. Это игра новой стратегической школы, школы, почерк которой можно распознать даже в двух-трехлетней давности проектах. Школы, которая пока не угрожает разрушить старый мир, чтобы на его обломках выстроить новый. Пока...

Свиньи в космосе!

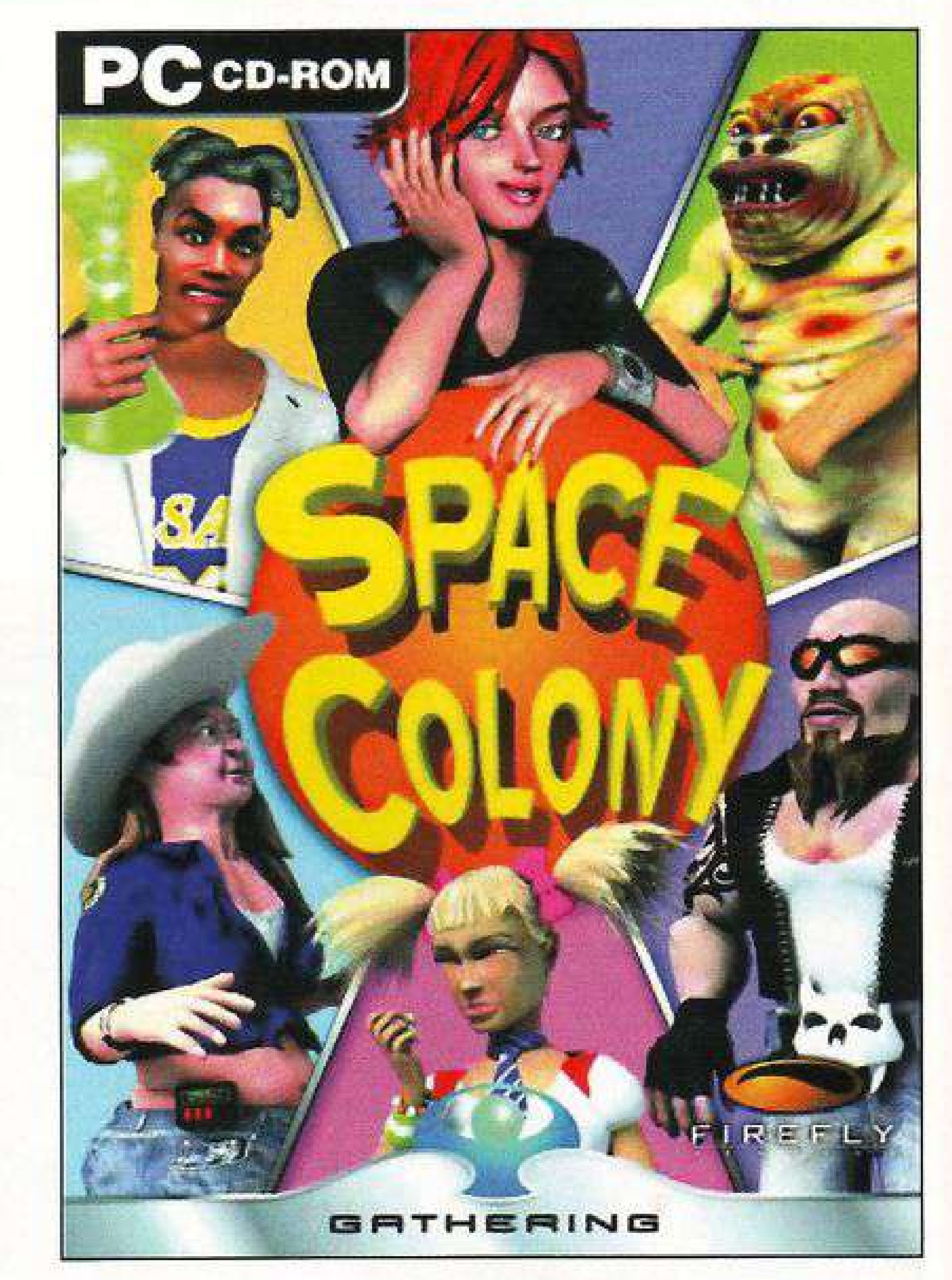
Чего я, зашоренный индивидуум, ожидал от игры под названием Space Colony? Обычного космического SimCity, среди игроков со стажем известного как Outpost. Я бы выбрал для колонизации планету с рядом (большим, заметьте, рядом) параметров и полетел бы туда на корабле, наняв предварительно для него экипаж и набив трюмы техникой и колонистами в жидком азоте (просто добавь тепла!). Я бы строил здания. Собственно говоря, я бы занимался почти исключительно этим: строительством зданий, ну и еще воздействием на различные макроэкономические рычаги. Я бы распределял по местам работы людей, носящих общее имя "population" или, в крайнем случае, "colonists". Как максимум, для найма были бы готовы разнообразные scientists, miners, workers или engineers, которых скопом нужно было направлять на соответствующие отрасли планетарного хозяйства. Не смейтесь, это совсем не скучно и весьма даже интересно: макроменеджмент по-своему привлекателен, если, конечно, он не настолько "макро", что получается Sim Health.

Ах да, не было бы сюжета (или почти не было бы) и не было бы "миссий". Старая школа упорно держится за стремительно списываемый на свалку continuous play.

Я, понимаете ли, забыл, что уже некоторое (весьма долгое) время игра The Sims и куча адд-онов к ней бьет все рекорды по продажам, уступая, и то ненадолго, лишь разным охотникам на оленей, куклам Барби и играм от Blizzard. И что идеи, заложенные в ней (повернись лицом к маленькому человеку!), нашли отражение даже в традиционно макроэкономическом SimCity, часть 4. Если бы я внимательнее следил за рынком, я бы понял, что мне предлагают симсов в космосе.

А ты хоть раз пробовал заставить дурака молиться Богу?

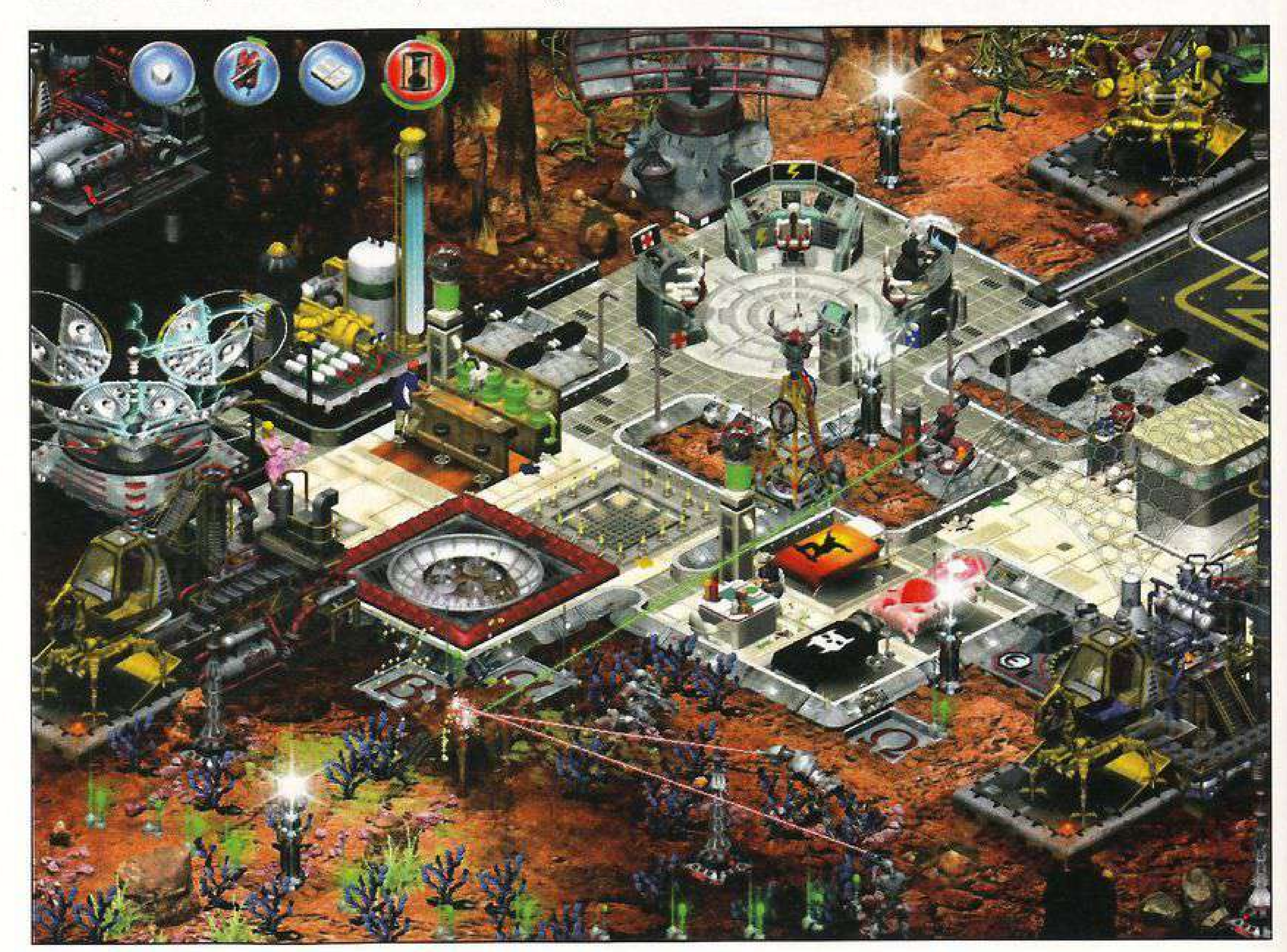
Естественно, пунктом первым является если не полное отсутствие, то пренебрежение кампанейским режимом. Есть набор миссий, есть режим sandbox, дающий игроку возможность развиваться совершенно самостоятельно и на собственный вкусоцет. Но основной упор, естественно, на кампанию, являющуюся



фактически набором миссий. Причем выстроен этот набор несколько необычно.

На одной планете разворачивается не одна миссия, а несколько; каждая - со своими задачами, выполнение которых приводит к желанному саксессу. Миссии как бы (ключевое слово) увязаны, и база у вас как бы (опять ключевое) одна и та же, никто не отнимает работников, и сюжет вроде бы (другое, но тоже ключевое слово) не влияет на геймплей слишком сильно.

Однако если вы обратили внимание на ключевые слова, то должны были по-





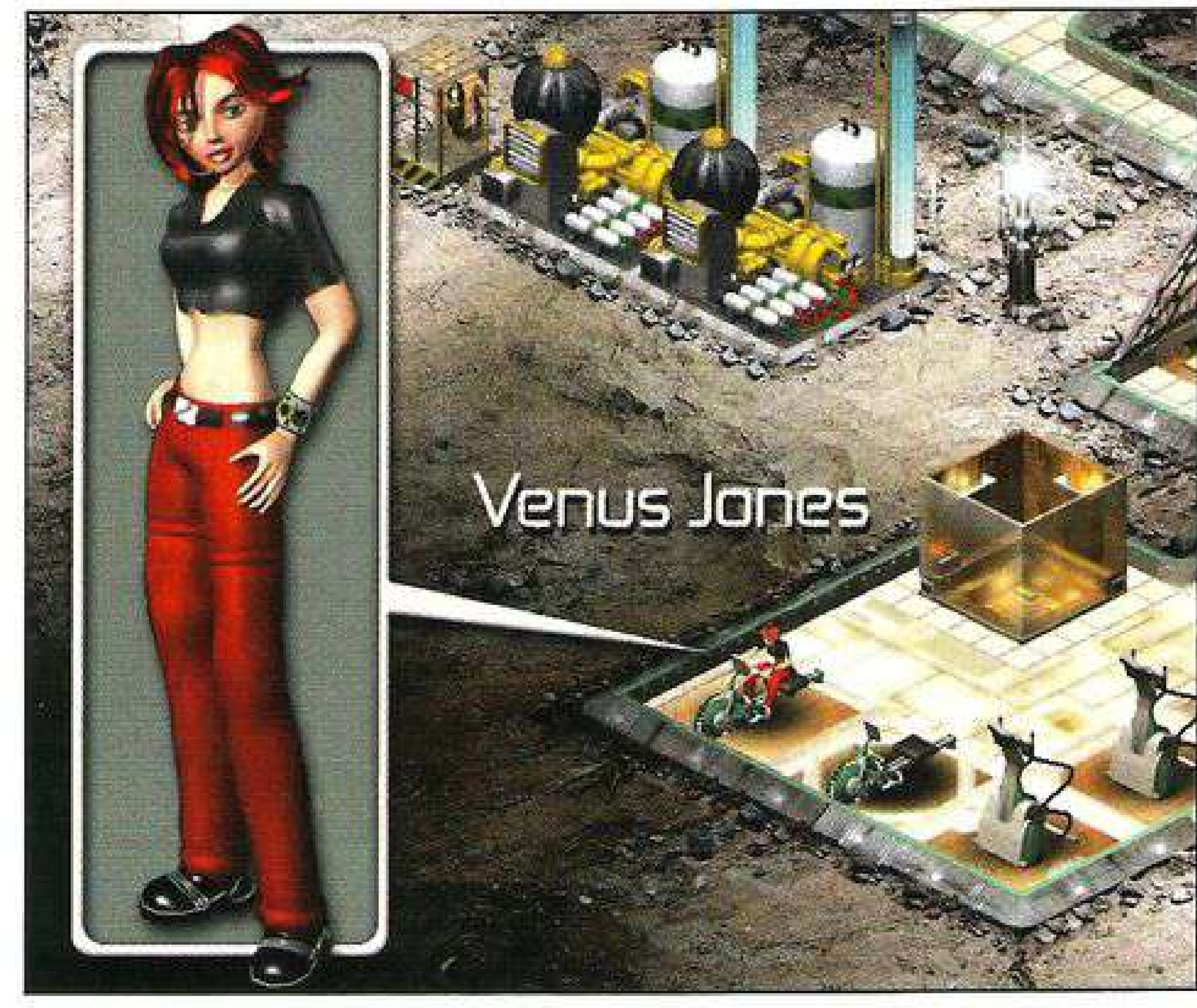
нять, что где-то тут зарыта чихуахуа. И так оно и есть, поскольку в промежутках между миссиями у вас будут исчезать в никуда заработанные деньги и ресурсы, превращаясь в жалкий бонус для следующей миссии. Более того, на определенном этапе начнут исчезать и здания, что уж совсем неприемлемо. Постепенно мерзкая натура разработчиков становится понятной, и перед самым окончанием миссии начинаешь лихорадочно вкладывать деньги в недвижимость, как при дефолте каком.

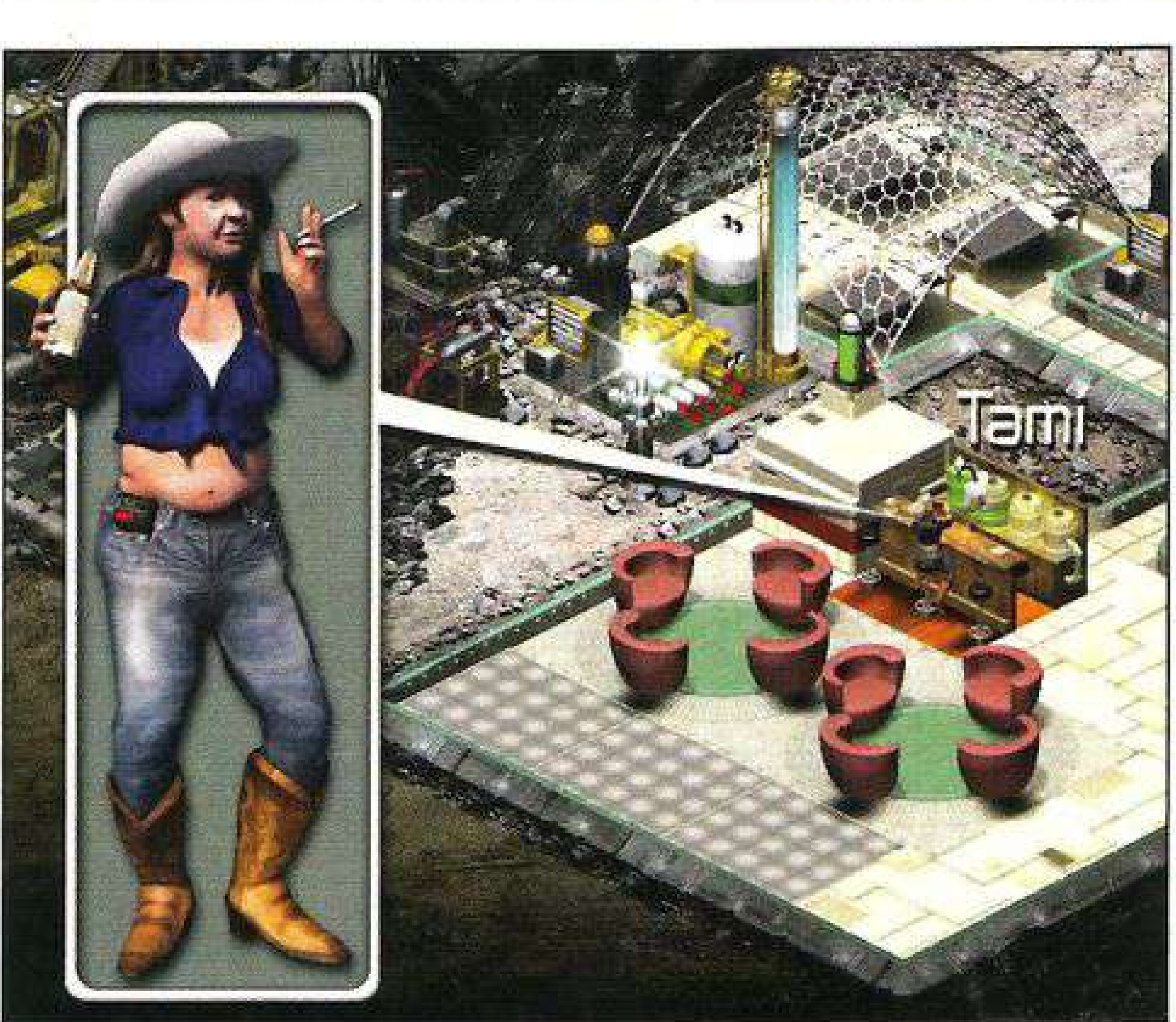
Вернемся к другим приметам времени. Поскольку игра эта новой школы, повернувшейся лицом к маленькому человеку, основной рабочей силой являются живые люди с умеренно проработанными характерами, пристрастиями и навыками, а также ролью в сюжете, который вертится вокруг главной героини (вполне правильно, что это женщина) по имени, извините, Венера.

Симсы - они симсы и есть, и ведут себя соответственно. Они хотят есть, и их нужно кормить - строить столовые, бары и рестораны. Они хотят мыться, общаться и получать деньги. Соответственно надо ставить душевые, комнаты для общения и банкоматы. Они хотят спать, и каждому требуется собственная кроватка. Еще их нужно периодически направлять во все эти заведения до того, как их потребности зашкалят, ибо это влияет на общую "счастливость". А общий хеппинесс очень и очень важен, ибо от него зависит, сколько симс (чуть не забыл, их тут кличут оперативниками, но нас не обмануть!) будет на вас трудится. А трудиться необходимо, хотя, в отличие от всего перечисленного выше, симсы этого не хотят. Право слово, с ностальгией вспоминаешь старых добрых colonists, которые не вскакивали и не говорили "Yes, Sir!" только потому, что чаще всего были просто цифирками в табличках.

Труд же - штука жизненно необходимая. Во-первых, от работы по добыванию пищи, кислорода и элекроэнергии зависит банальное выживание колонии. А во-вторых, от добычи различного рода минералов зависит ее экономическое благополучие и выполнение заданий. Выбор работ весьма разнообразен, помимо перечисленных, к жизненно необходимым можно отнести ремонт, уборку мусора и борьбу с сорняками. Зарабатывать деньги можно, помимо шахтерской деятельности, скажем, выращивая космических кур или развлекая туристов.

Вообще, если не брать мелких и невидимых невооруженным глазом (читай: скрытых от игрока) различий в характерах ваших симсов, вся разница между ними укладывается в две категории: навыки и предпочтения для отдыха. Больше всего различий в последнем: кому-то нужна сауна, другому дискотека или тренажер, а третий предпочитает уединенный досуг (комнату для медитации, обсерваторию или онлайн-магазин). Навыки же, в принципе, дело наживное и определяют только возможность работать на том или ином оборудовании (ни одна из работ в Space Colony не выполняется голыми руками, даже полы мыть дроиды помогают).









Цифровой трехкратный зуум

Смена масштаба от Sim City к The Sims определила и внешний вид игры. Здания вы, конечно, тоже строите, но здание отныне - это просто пустое место. Место, которое необходимо заполнить всеми названными в предыдущей главе устройствами, чтобы жизнь ваших работников была сладка и работа легка. В нелегком деле дизайна помещения Space Colony куда менее дружелюбна, чем ее предшественники, и иной раз приходится мучиться, втискивая ду-



шевую между библиотекой и танцполом.

То же касается и построек за пределами герметичных куполов. В некотором роде это шахты или фермы, но по сути - небольшие стационарные кабины, из которых оперативник управляет роботами. Роботы же делают основную работу: добывают руду, рубят траву на обед, высевают бамбук и таскают все это на склад. Наверное, единственное, что нельзя поручить железным друзьям человека, так это борьбу с сорняками и осиными гнездами - их приходится выжигать ручками, то есть огнеметами. Более серьезные боевые действия ведут опять-таки минитерминаторы, причем на определенном этапе киборгов можно будет производить самостоятельно.



Выглядит все это весьма суетливо и забавно, особенно учитывая неплохую прорисовку самих оперативников и их



разнообразный внешний вид: тут и жирный реднек, и хиппи, и байкер. Штампы, конечно, но тщательно вырезанные. Снуют по базе, жалуются на разбросанный повсюду мусор, залезают в медотсек восстанавливать здоровье, подорванное неизлечимой болезнью, которую разносят космические грызуны. К счастью, менеджмент не настолько микро, чтобы заботиться о запасе воздуха в скафандрах, которые они надевают по прихоти pathfinding'а достаточно часто, а также в находящихся за пределами базы шахтах и фермах.

Сюда очень удачно встанет обязательный пассаж о техническом исполнении игры, который я обычно мучительно пристраиваю куда ни попадя. Итак: графика совершенно спрайтовая, без единого полигона, но, тем не менее, весьма качественная; наверное, это максимально качественный уровень такой графики в наше трехмерное время. Звук совершенно ординарный, однако музыка довольно забавна, радует встроенная возможность добавления в число тем mp3шек из собственной коллекции. Уфф.

Космические хомяки наносят ответный удар

Наверное, вы несколько раз были шокированы упоминанием по ходу дела таких вещей, как космические грызуны и осы, сорняки и бамбук. Не были шокированы? Ну, наверное, вы меньше в детстве научной фантастики читали. Space Colony отличается довольно странным взглядом на ксенобиологию, тем более странно, что в остальном игра достаточно логична. Но вот с флорой и фауной у них как-то не сложилось. Ну посудите сами: в качестве еды выступают либо местные растения, которые крошат на хлореллу, либо высаживаемый специально бамбук. В безвоздушном пространстве. Помимо этого, в пространстве может расти трава, цветы и сорняк, который необходимо быстро предавать огню. Там же проживает куча разнообразных зверьков, столь же нормально чувствующих себя в необычных условиях и иногда даже съедобных.

Это, в принципе, только деталь из общего фона игры, фона веселого и несерьезно-бесшабашного. Я совсем не против такого вот юмористического подхода к стратегиям и играм вообще, единственное, что настораживает, - в последнее время стратегии серьезные (и в то же время без пафоса, что суть другая крайность) выходят все реже. Особенно стратегии экономические. Новая школа, что поделаешь. Сплошной Шекли и никакого Саймака (не говоря о Брэдбери).

Но это брюзжание, впрочем. Что до серьезных недостатков, то и их есть у Space Colony. Слишком уж усердное копирование чужих идей - главный, если не единственный из них. Космо-менеджерская часть в наше время уже просто банальна и стала чуть не стандартной, но ведь и там можно придумать что-то свежее, если постараться! А что до симсов, простите, оперативников, то они были скопированы с оригинала с минимальными косметическими изменениями. Конечно, смешение идей - штука неплохая, но... Но если группа Helloween сыграет в стиле "хэви-метал" песню группы Pet Shop Boys, это будет не открытие жанра или новое слово в старом. Это будет просто кавер-версия.

Лично я могу сказать, что предпочел бы еще и более спокойный темп игры. Да, здесь, конечно, есть пауза, и она позволяет спокойно раздавать задания и заниматься строительством и дизайном жилища, но все же даже на малой скорости события происходят слишком быстро для моего дряхлого разума.

И еще. Всю эту войнушку с роботами-коммандос я бы оттуда вырезал. Но это, опять-таки, мое личное мнение. **Н**



TORTUGA: PIRATES OF THE NEW WORLD

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

В кильватерной струе

Игорь БОЙКО

*Когда у капитана Шарки есть лодка,
он может захватить рыболовное судно;
когда у него есть рыболов, он может захватить бригантину,
с бригантиной он захватит трехмачтовый барк,
а с барком он заполучит полностью оснащенный боевой корабль.*
Артур Конан Дойль. "Как губернатор Сент-Китта вернулся на родину"

★ Жанр Pirates! ★ Издатель Encore Software, Акелла ★ Разработчик Ascaron Entertainment ★ Рекомендуется Pentium III 900, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32Mb)
★ Сайт игры www.ascaron.com/gb/gb_tortuga/gb_tortuga_the_game.html

Я сам не проверял, но знаю, что в кильватерном строю корабли ходят не просто так. Так им проще. Вода под килем тише, а, значит, перемещение корабля обходится дешевле. Да и выглядит со стороны все круто. Впереди - мощный флагман, а за ним - все остальное. В нашем конкретном случае впереди идет Port Royal. А за ним, по протоpенной дорожке, - Tortuga: Pirates of the New World или, в варианте для американского рынка, Pirate Hunter.

Всеобщее обрезание

Я, пожалуй, сразу признаюсь, что экономическая система Port Royal сегодня мне кажется весьма далекой от идеала, тяготной и притянутой за уши. Ну почему нельзя было строить все, что хочешь, там, где хочешь? Поэтому я совсем не расстроился, когда в Tortuga экономической составляющей не оказалось. Товары остались, а производства нет.

Правда, вскоре выяснилось, что теперь нельзя покупать корабли. Зато можно их мгновенно ремонтировать. И на продажу ограничений никаких - покупатели всегда при деньгах.

Оснащение кораблей упростилось. Все пушки - одного калибра, и располагаются они на палубах исключительно вдоль бортов. Типов зарядов три: ядра, книппеля и картечь. Действительно приятное новшество - во время залпа можно определить тип используемых боеприпасов по цвету: красным подкрашена картечь, салатовым - книппеля.

Забудьте про управление парусами, не в симулятор, чай, играете. И никаких капитанов, всеми кораблями управляете только вы сами. Во время морского боя разрешается командовать только одной посудиной, остальные - стоят за кадром, ждут своей очереди. Противник же может быть представлен несколькими судами.

Для атаки городов также можно задействовать только один корабль из имеющейся эскадры. Зато после того, как его потреплют, можно отойти за край экрана и пересесть на свежий.

Пушки, амуниция и команда автоматически переводится на тот корабль, который игрок выбирает для боя, что автоматически обеспечивает его максимальную боеспособность.

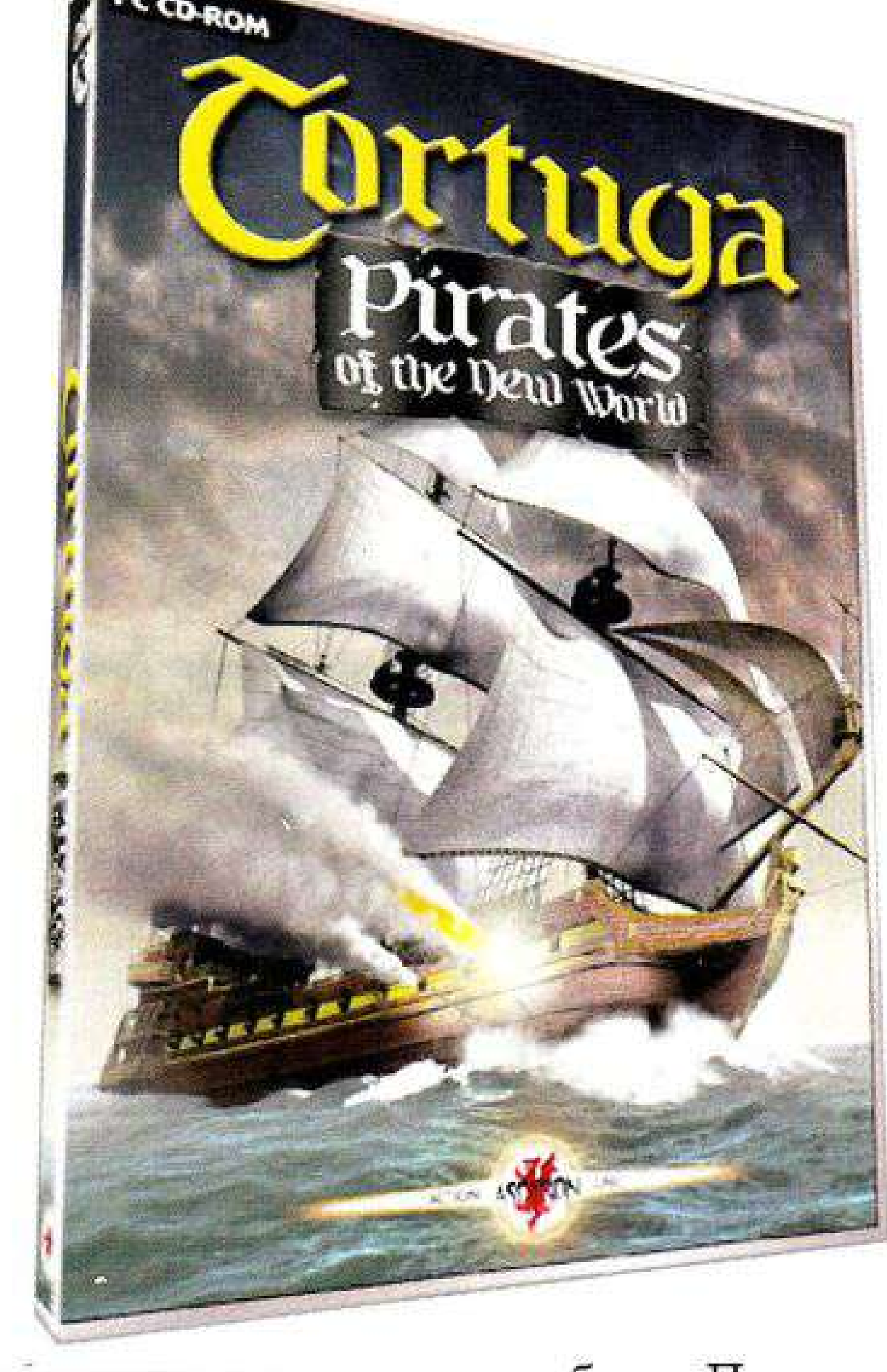
Существенно усилена убойность картечи: для почти полного уничтожения команды галеона противника (160 человек) достаточно пяти бортовых залпов галеона игрока (сорокашестипушечного).

Вам по этой белой полосе

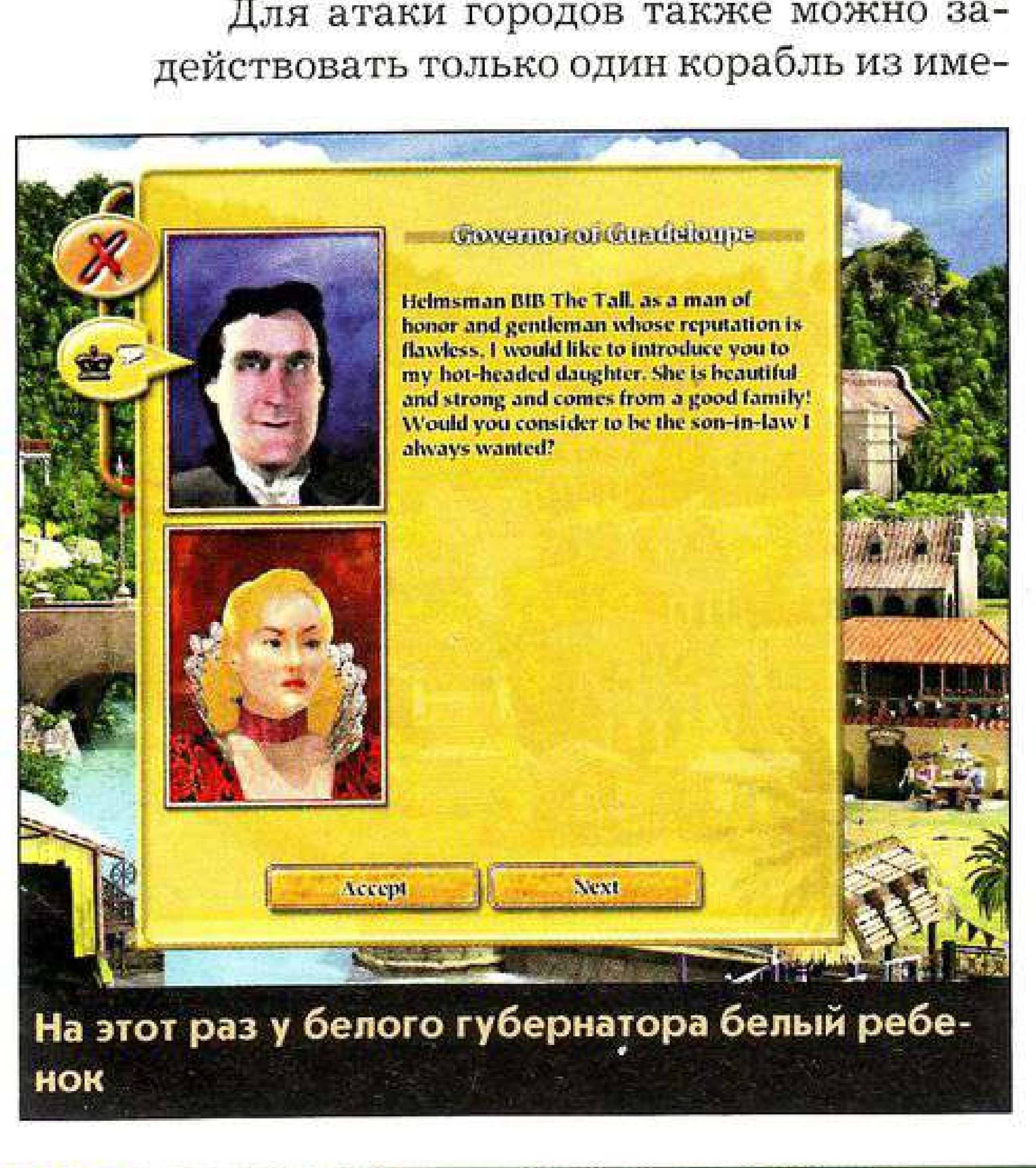
С самого начала игра уже все решила за игрока. Выбора сложности не предусмотрено, уровень игрока будет подниматься по мере его успехов. Вначале доступна только кампания за испанцев, для победы в которой нужно аннексировать в течение десяти ближайших лет три города. Причем сделать это не по собственной инициативе, но по повелению губернаторов.

Структурно игра состоит из миссий. Они тоже перекочевали из Port Royal'a. Разведай, отвези, оборони, захвати. Все миссии имеют ограничение по времени. Получить их можно у дружественных губернаторов или в тавернах. Губернаторские миссии поспособствуют ускоренному продвижению по сюжетной линии, если таковой можно назвать однообразные задания по обнаружению и уничтожению пиратов. А вот за миссии из таверны я вообще не брался, не барское это дело.

В общий зачет также идет накопленное вами по ходу праведных или не очень трудов богатство. Для его пополнения необходимо устраивать дележ добычи. При этом у вас сохраняется только один корабль, полностью оснащенный и укомплектованный командой. Если с разделом барахлишка потянуть, то мораль команды упадет до такой степени, что случится бунт, в ходе которого вы не только лишитесь круглой суммы, но и части текущего флота.



Как-то раз подобная неприятность произошла со мной, после чего возникла смешная ситуация. Бунтовщики увели у меня сразу четыре галеона и кучу денег. И буквально через минуту напали на остаток моего флота, причем откуда-то раздобыли себе в главари пирата, которого я часом раньше уничтожил. Но самое странное



На этот раз у белого губернатора белый ребенок



Финал того самого боя с четырьмя галеонами с урезанными командами

ждало меня в экране сражения - на каждом из кораблей противника численность команды составляла... 12 человек. Само собой, проабордажил я их всех без единого выстрела.

Аркада чистой воды

К управлению привыкаешь быстро, игра позволяет обходиться практически одной мышкой. А клавиша пробела заставляет время просто нестись вскачь. Из одного конца Карибов в другой - как на сверхзвуковом истребителе. Аналогично - в экране боя или атаки порта.

Самая простая тактика - использование картечи. Ставим шип перпендикулярно направлению ветра и поливаем огнем ближайший корабль неприятеля. Режим абордажа включаем заранее. Как только численность команды атакуемой цели упадет до 20 человек - доворачиваем корабль после очередного залпа и через пару секунд получаем первый приз. По дивному решению девелоперов перезахватывать такие корабли нельзя. Они просто будут ждать окончания схватки.

Противник действует всегда одинаково - достает ядрами или книппелями, после чего переключается на картечь. Захватить одним галеоном четыре галеона неприятеля - дело опыта. Заполучить первый галеон тоже очень просто. Бриг, барк, флют, каравелла - цепочка очевидна. Если драка идет один на один и есть преимущество в живой силе - смело на абордаж, пополнить команду можно без проблем. В крайнем случае - устроите раздел добычи (только в портах с губернаторами).

Еще одно преимущество картечи - эффект нейтронной бомбы. Призы достаются вам практически неповрежденными.

Дайте, нам, дайте

Некоторые миссии оказываются довольно растянутыми по времени. Например, потребуется устроить блокаду какого-нибудь города, чтобы его развитие замедлилось и вообще перешло в стадию Recession. Тут есть пара маленьких хитростей. Во-первых, для ведения достаточно продолжительных боевых действий понадобится большая команда. Ведь вам обязательно попытаются помешать - пришлют пару-тройку достаточно сильных групп. Поэтому на это задание нужно отправляться тремя-четырьмя укомплектованными галеонами (если нет чего покруче). Их нужно применять для решающих схваток. А вот для уничтожения разной мелочевки можно использовать захваченные здесь же корабли поменьше, те же барки. При этом нужно поглядывать на датчик морального облика команды.



Осада Biloxi явно затянулась, мне уже некуда "складывать" призы

Впрочем, вопрос можно решить и более радикальным способом - просто захватите и разграбьте город.

И, естественно, не забывайте сохраняться. Ведь вы всегда можете прокрасться в любой порт и воспользоваться опцией Save. В том числе - и в блокируемый.



Уничтожать портовые бастионы без ускорения времени было бы совсем скучно

После получения достаточно приличного звания есть смысл перестать обращать внимание на разных безымянных пиратов и прочих мелких сошек. В городах имеется "доска объявлений", на которой можно почерпнуть сведения о местах пребывания пиратов, обладающих собственными именами. Вот за этими можно и съездить.

Бороздить моря рекомендуется на быстроходных кораблях. В этом случае можно устраивать многоходовки: если во время первой схватки ситуация складывается для вас неудачно, уходите за край экрана и догоняете противника на глобальной карте. Пересаживаетесь на свежий корабль и продолжаете бой с новыми силами. При этом у вашего противника сил не прибавится. Ему суждено драться с теми ресурсами, которые остались после предыдущей схватки.

Клоны Pirates! вечны?

Tortuga еще больше напоминает классику, чем Port Royal. Экономики-то нету. Один экшен, попсовый причем. С одинаковыми пушками и без возможности управления парусами. Правда, в классике тоже можно было галеон захватить с помощью одной пинасы. Главное - грамотно маневрировать.

Однообразие геймплея удручает. Заполучил галеон, захватил еще шесть. Разделил. Перебил всех именных пиратов, добычу разделил. Аннексировал три города - все, игра закончена. Открывается доступ к новой кампании за другую нацию и появляется новое плавсредство - боевой фрегат, линкор и т.п. И все. В остальном игра на новом витке спирали будет как две капли воды похожа на предыдущую. Только городов нужно будет аннексировать больше. Сколько вам надо захватить галеонов, чтобы надоел сам процесс?

Возможность жениться на дочке губернатора уже пугает. Это уже не дежавю, это уже навязчивый кошмар. Ну сколько же можно просто бессовестно эксплуатировать идеи Мейера? Интересно, неужели издатель не разглядел, насколько двусмысленно выглядит название игры? **Н**



Получил титул "Правителя морей"

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★☆☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆☆
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★☆☆☆

6.0

НАПРАВЛЕНИЕ ГЛАВНОГО УДАРА

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Терминаторы прошлого века

Поэтому знают, что победят в пяти случаях:
побеждают, если знают, когда можно сражаться и когда нельзя;
побеждают, когда умеют пользоваться и большими и малыми силами;
побеждают там, где высшие и низшие имеют одни и те же желания;
побеждают тогда, когда сами осторожны и выжидают неосторожности противника;
побеждают те, у кого полководец талантлив, а государь не руководит им.

Сунь Цзы. "Искусство войны"

★ Жанр Тактическая RTS ★ Русское название Commandos 3: Пункт назначения - Берлин! ★ Издатель Eidos Interactive, Новый Диск ★ Разработчик Pyro Studios ★ Рекомендуется PIV 1600 MHz, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb) ★ Сайт игры commandos3.pyrostudios.com

Война - дело массовое и весьма кровавое. И, что бы там ни говорили разные "осведомленные источники", диверсионные операции не могут решить исход войны, потому что они являются лишь вспомогательным средством. Для тех, кто не согласен, могу привести еще один довод. Представьте себе, что бригаду нейрохирургов с полным комплектом оборудования отправили в качестве шефской помощи на мясокомбинат свежевать и рубить тушки. Сколько наработает такая бригада в пересчете на среднестатистическую сардельку? Думаю, ответ очевиден. Но все равно остаются оптимисты, которые утверждают обратное. В их число входит и Pyro Studios.

История болезни

В роли пациента выступает Европа, зараженная нашествием немецко-фашистских оккупантов. Абсолютно точный диагноз пока ставить рано, поэтому для уточнения данных и проведения локальных операций на место высылается высококвалифицированная команда из шести человек. Досье на каждого - у вас на руках.

Зеленый берет. Немногословен, шуток не понимает. Умело обращается с любыми видами холодного и огнестрельного оружия, а также водит любые автотранспортные средства. Массивен и неповоротлив, хотя в критические моменты способен полностью выложиться.

Снайпер. Владеет всеми способами убивать, но лучше всего у него получается стрельба из снайперской винтовки. "Один выстрел - один труп" - вот его девиз, которому он следует с завидным постоянством.

Морской пехотинец. Как и полагается морпеху, мастерски использует все плавсредства. Очень точно и на значительное расстояние метает холодное оружие. Силен, гибок и вынослив.

Сапер. Наиболее технически продвинутая личность в команде. Владеет любыми техническими средствами, превосходно использует разного рода ловушки и капканы. Способен обезвредить любую мину.

Шпион. Как и полагается настоящему разведчику, может гримироваться под любую личность. Заслуженный анестезиолог. Обладает обширными познаниями в области лекарственных препаратов. Национальность - француз, но, видимо, долго жил на чужбине, потому что даже немецкое "Ахтунг" произносит по-английски с бельгийским акцентом. Галантен даже тогда, когда втыкает шприц с ядом в ничего не подозревающего врага.

Вор. Судя по дикому акценту, выходец из Восточной Европы (ох уж мне эти полунамеки...). Передвигается изящно и быстро, и практически незаметен по причине своего малого роста и худощавого телосложения. Ворует с истинным артистизмом. В поисках добычи не ленится забраться практически на любую стену и проникнуть в любое окно.

Команду посылают на эдакое небольшое дело - выиграть Вторую мировую. За спиной каждого - рюкзак с небольшим личным арсеналом, позволяющим выполнить довольно нелегкие задачи и, самое главное, эффектно расправляться с врагом, ради чего, собственно, команда и прибыла на фронт. Сделаете вы это шумно и с помпой, или предпочтете остаться незамеченным - дело хозяйское. Кстати, в Commandos 3 бесшумное убийство - прерогатива не только зеленого берета или морпеха. Вор, орудуя свежеснятой рояльной струной, произведет не

Холодны нынче зимы в Сталинграде. Такое впечатление, что лета там не бывает вообще



Так он и лежал раздетым, пока его не обнаружили. Я бы и сам не сумел убить его лучше



меньший урон, не забывая при этом прятать тела, чего раньше ему делать не приходилось. Непонятно, зачем это было сделано, но уж точно не в угоду геймплею, потому что теперь беззвучно убивать способно подавляющее большинство коммандос, что несколько снижает общий интерес. Кроме нового орудия убийства, вор получил способность ловко лазать по стенам, что в некоторых миссиях не только полезно, но и жизненно необходимо.

Уничтожать теперь можно не только с помощью пистолета или автомата. В игру введены такие роскошные, на мой взгляд, штуки, как огнемет (так ни разу мне и не встретившийся) или гранатомет - вещь шумная, но оч-ч-чень эффективная. Все старые и неоднократно доказавшие свою полезность средства остались без изменений, что не может не радовать. А набор новых фишек не так уж велик, что вполне объясняется их, по большому счету, ненужностью, - переучиваться практически не придется.

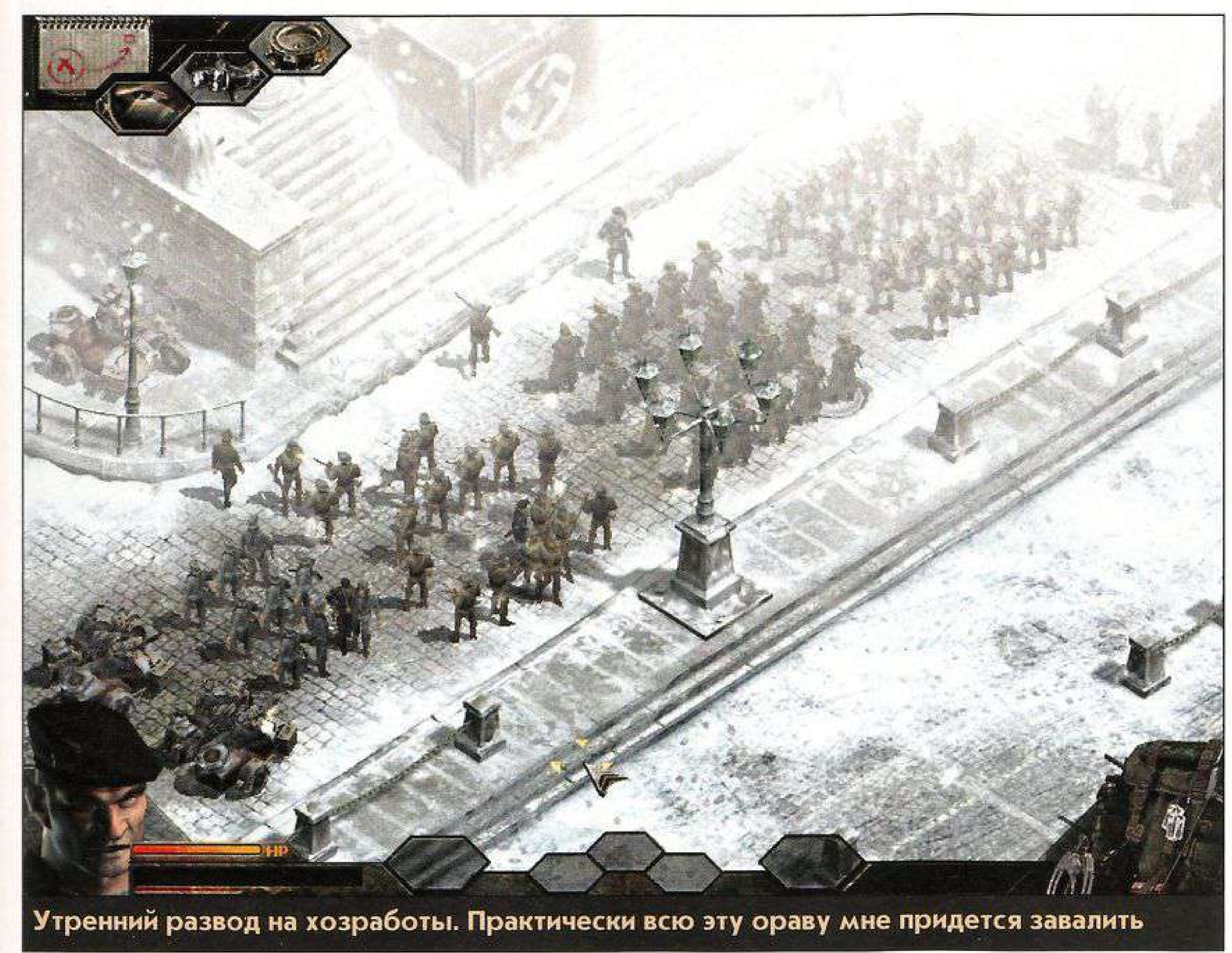
Надо было выпустить целых три версии игры, чтобы у вражеского разума началось просветление в мыслях и даже, можно сказать, появилось некое подобие интеллекта. В основном это касается офицерского состава и сержантов (да, есть теперь и такие). Оно и понятно, им полагается быть умными, чего не скажешь о рядовых солдатах и прочей массовке, которая удачно вписывается в общий антураж. Шпион уже не может полагаться на тупость встреченного им офицера, который пропустит его, не глядя. Офицеров, дружок, нынче надо обходить за пределами ближней зоны видимости, иначе раскусят моментом. А гестаповские сержанты и того круче - в их поле зрения лучше вообще не попадать.

Любой, кто играл в предыдущие версии Commandos, помнят и очень любят такую простую вещь, как сигареты. Здорово они облегчали нам жизнь. Но разработчики сказали "Обломись", и теперь на сигареты клюют либо праздношатающиеся персонажи, либо те, кто находится на своем месте с начала миссии. Все, кто занимается какой-нибудь конкретной задачей, к примеру, хозяйственными или взрывными работами, а также те, кто выскочили на карту из-за поднятой тревоги, на никотин не ведутся. Вот уж точно, - отказ от курения продлевает жизнь.

Но полная эйфория свалилась на меня, когда шпион попробовал отвлечь солдата. Теперь бедняге можно не только приказать смотреть куда-то, но и послать его.... ну, в общем, подальше от себя. Так что бравому разведчику вполне по силам занять делами аж троих бездельников, причем количество отвлекаемых врагов напрямую зависит от ранга офицера. Если ты лейтенант, то можешь всего лишь приказать отвернуться, а вот если капитан... Появился стимул расти в звании.



Наступила весна, и все вражеские танки вдруг застряли в грязи



Утренний развод на хозработы. Практически всю эту ораву мне придется завалить

Как и полагается честным компьютерным играм, в начале игроку предлагается пройти несколько тренировочных миссий, чтобы окончательно освоиться с управлением. Объясняют толково и со смыслом, поэтому получить общее представление о возможностях команды можно очень быстро. Но закреплять вновь приобретенные навыки придется уже в бою.

На операционном столе

В игре три кампании - Сталинград, Центральная Европа и Нормандия. Каждая из них включает в себя по три-четыре миссии, которые тесно увязаны друг с

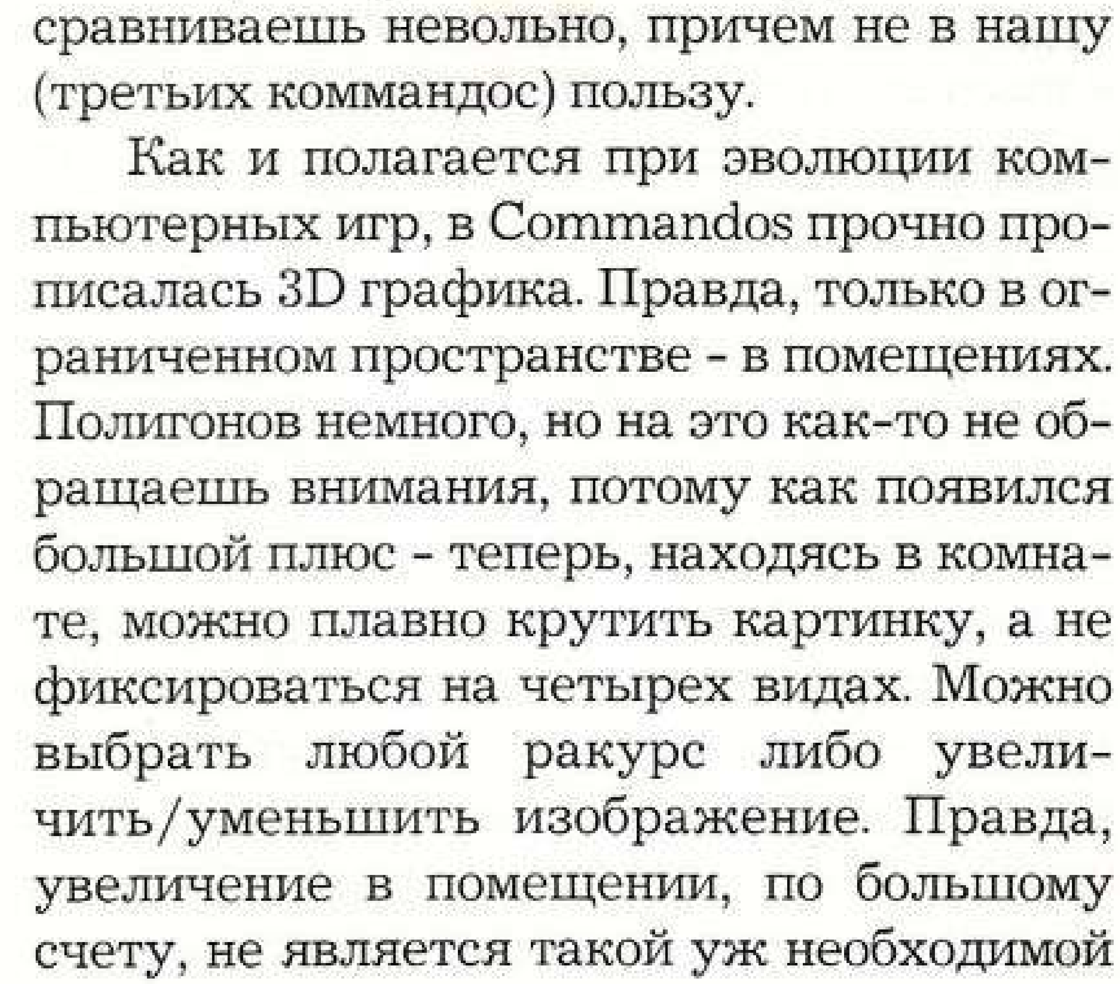




Завтра немцы недосчитаются двух линкоров. В динамике это выглядит просто шикарно

все равно это вызывает легкое чувство дискомфорта.

Функция увеличения карты в Commandos всегда работала неплохо, но при этом были доступны всего несколько фиксированных масштабов. Сейчас можно выбрать любое увеличение плавно, но и тут затесалась не очень привлекательная вещь. С увеличением масштаба карта постепенно приобретает вид размытого пятна. Жить, конечно, не мешает, но ты ведь знаешь, что раньше было круче! Вот и сравниваешь невольно, причем не в нашу (третьих коммандос) пользу.



Как и полагается при эволюции компьютерных игр, в Commandos прочно прописалась 3D графика. Правда, только в ограниченном пространстве - в помещениях. Полигонов немного, но на это как-то не обращаешь внимания, потому как появился большой плюс - теперь, находясь в комнате, можно плавно крутить картинку, а не фиксироваться на четырех видах. Можно выбрать любой ракурс либо увеличить/уменьшить изображение. Правда, увеличение в помещении, по большому счету, не является такой уж необходимой фичей. Я ей пользовался только один раз, когда проходил тренировочную миссию, а потом оставил все, как есть. И так неплохо.

Что касается настроек видео, то они отсутствуют как класс. Все настройки сводятся к двум опциям - высокое и низкое качество. Как же так, а где наше тысяча-двадцать-четыре-на-чего-то-там? Нету их, в любом случае мы получаем честные 800x600, независимо от выбранного видеорежима.

Новые чувства вызовет у игрока и такая старая фишка, как подсматривание в замочную скважину. Хотели получить такую же картинку, как в Commandos 2, позволяющую разглядеть все помещение? Ан нет, обломайтесь, товарищи военные. Видеть вы будете только то, что полагается видеть в замочную скважину. Ну, может, немного больше, чтобы совсем уже не убивать вашу склонность к вуайеризму.

Кстати, о дверях. А вы знаете, что в



Поработали мы сегодня на славу. Генерал будет доволен



Шквальный огонь нас не остановит. Нормандия будет наша!

другом неким подобием сюжетной линии. Как и положено, по традиции, пройти каждую миссию можно множеством способов, а в одной из них вам явно об этом говорят, и даже предлагают выбрать способ прохождения. Но вполне реально отказаться от всех заготовленных путей, и найти собственный, который и приведет к успеху.

Чего я не ожидал от Commandos, так это сцены высадки в Нормандии. Если вы играли в Medal of Honor, то представление об этом имеете. Выглядит все очень шумно и беспорядочно, как и полагается при атаке укреплений, и, при этом, большую часть миссии требуется пройти одним Зеленым беретом. Миссия на пять баллов! А вообще, значительная часть миссий организована теперь гораздо динамичнее, в игре действительно появился драйв, и это очень сильно радует.

До выхода вторых Commandos очень много народу кричало во весь голос о том, что спрайты отживают свое. Но, на мой взгляд, даже, казалось бы, умирающая технология способна издать последний и довольно громкий писк. Я не хочу сказать, что картинка стала еще красивее, ведь больше, чем есть, из спрайтов не выжмешь, поэтому разработчики попытались взять другим, а именно - анимацией.

До чего же красиво двигаются наши герои! Стоит себе снайпер, ни на что не отвлекаясь, а ты ему - "Огонь, зараза!" И он так плавно достает из-за спины винтовку, опускается на одно колено и берет прицел. За одного только снайпера игре можно дать золотую медаль ВДНХ. А за движения вора, перемещается он ползком или пешком, добавить еще одну. Единственное, что раздражало меня всегда и добило сейчас - это полное отсутствие реакции на мышиные клики до тех пор, пока анимационная последовательность не завершится. К примеру, лезет мой лазутчик по лестнице, а в метре от нее спиной ко мне стоит вражина, которого очень хочется пощекотать. Самая распространенная реакция любого игрока - когда твой герой уже почти выбрался, - оперативный щелчок по врагу, и будет тебе счастье в форме его предсмертного хрипа. Ан нет, извольте подождать, пока атакующий вытянется во фрунт перед уже обернувшимся фрицем. Нет, приспособиться, конечно, можно, но

двери, помимо их открывания и подглядывания, можно еще и бросать гранаты? Очень неплохо получается, если смотреть с внешней стороны. Герой эдак широко размахивается и бросает. А вот изнутри как-то непонятно - граната всегда падает сразу за порогом, убивая только фрицев, находящихся в непосредственной близости от двери. Хотя иногда даже это помогает.

Я не уверен, что перечислил тут все вкусности новых фич, так как многие из них проявляются в процессе. Хочется надеяться, что неизведанного в игре хотя бы вполовину больше, чем я обнаружил.

"Доктор, мы его теряем..."

Интерфейс игры практически не изменился внешне, но довольно сильно доработан по возможностям. Начнем с того, что все предметы разложены, образно выражаясь, в два кармана. В левом кармане лежит оружие, в правом - все остальное. Правой кнопкой мыши лезем в карман, левой выбираем предмет. Удобно? Без сомнения. Но на этом все удобства интерфейса заканчиваются.

А теперь я наберу в грудь побольше воздуха и закричу. *Верните мне мои горячие клавиши!!!* Хоткеи в Commandos 3 отсутствуют напрочь, есть лишь их жалкое подобие - выбраться из машины, погрузиться в воду, либо, вдумайтесь, перебрать последовательно все предметы в оружейной группе. Попробуйте запомнить, сколько раз нажать W для того, чтобы переключиться с ножа на автомат. Заучить это удастся только после того, как ты погибнешь пару-тройку раз, выбрав не то оружие. А чтобы использовать предметы общего назначения - вражескую форму, манок или пачку сигарет, все время приходится лезть правой кнопкой мыши в правый же карман и выбирать там нужный предмет. Так что приходится шустрить мышкой в тех случаях, когда бы этого не очень хотелось.

В Испании все вопросительные предложения начинаются с вопросительного знака. Наверное, поэтому разработчики из года в год делают кое-что супротив всех традиций. А именно, манипуляции мышью при выборе персонажа и перемещении оного. Все классические стратегии основаны на одном простом факте - левая кнопка мыши выбирает, правая отправляет. Не знаю, почему, но в Commandos с самого их рождения все делается с точностью до наоборот. Простым упрямством это не объяснишь, а причину этого нам не говорят. Ну да ладно, придется переучиваться в рамках одной игры.

Слегка озадачивает окно "Цели миссии". Во-первых, получить представление о расположении цели, как это было в предыдущих Commandos, невозможно, поэтому приходиться только о нем догадываться. К примеру, нам говорят "Сядьте в машину, которая стоит возле здания тюрьмы", а уж разобраться, где находится сама тюрьма, предоставляется вам. Без сомнения, это добавляет времени, необходимого для прохождения игры, но почему-то за счет настроения игрока. Во-вторых, в некоторых миссиях секундомер прикрывает часть окна брифинга, а передвинуть его нельзя, и приходится напрягать зрение, чтобы разобрать, что там написано.

После прохождения пары миссий очень хочется сказать: "Верните мне мой старый интерфейс". Новый откровенно плох, хотя все вроде бы шло к тому, что он окажется лучше, чем в предыдущих частях.

Пациент скорее жив, чем мертв

Так и хочется добавить: "Вскрытие показало, что пациент умер от вскрытия". Но на самом деле не все так однозначно. За время игры в голову приходят разные мысли, но чаще всего их две. Первая - "Ха! Круто...". В нескольких первых миссиях она лезет в голову довольно часто, потому что, действительно, разработчики внесли в игру достаточно много разных новых фишек, способных порадовать игрока. И вторая мысль - "И это все?..", которая просто выпрыгивает из тебя по окончании каждой кампании. Как-то слишком мало длится радость, и слишком неожиданно она кончается. Конечно, очень хочется назвать это неким своеобразным балансом. Игра сама по себе красивая, геймплей у Commandos всегда был на уровне, в третьей версии добавили еще и динамики... Но! Волшебство довольно быстро заканчивается, заставляя игрока впадать в некоторую прострацию. Поэтому я бы посоветовал пройти игру раз-другой на разных уровнях сложности. А потом еще разок, чтобы понять, что же в ней вас так привлекает. И один раз вместе с лучшим другом, чтобы он, наконец, объяснил вашим родственникам, почему вы целыми вечерами не вылезаете из-за компьютера. Хотя вам-то уж это ясно на все сто. Н



Огневые точки подавлены, пора двигаться вперед



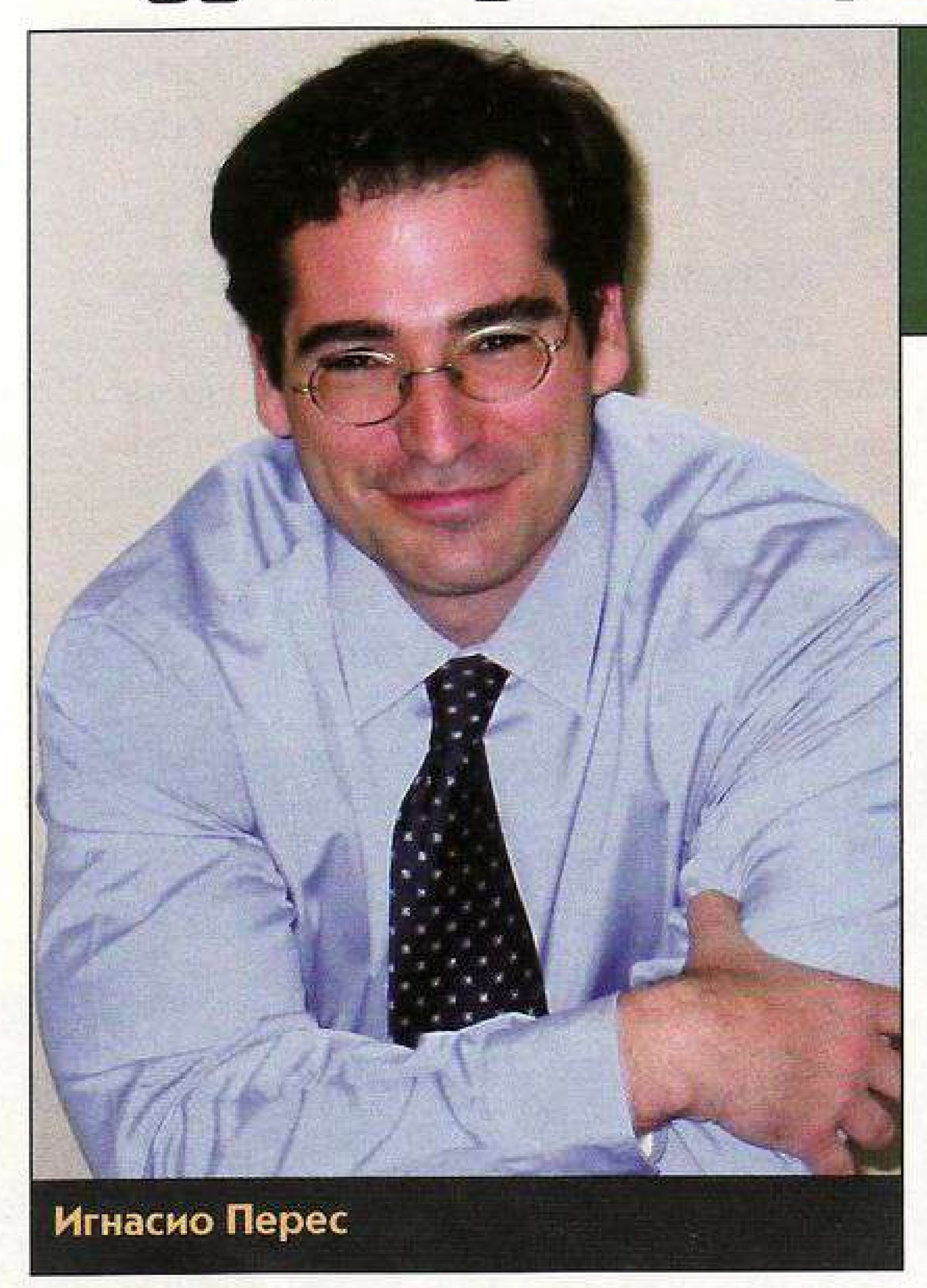
Настанет время, и оставшиеся в живых позавидуют мертвым

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★☆	8.4
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★☆	
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆	

Главный коммандос

Ведущий дизайнер Commandos, о последней части серии


Игнасио Перес

Игнасио Перес (Ignacio Perez) - главный дизайнер Pyro Studios, и у него очень напряженный распорядок рабочего дня. Но он сумел выкроить немного времени, чтобы ответить на несколько наших вопросов.

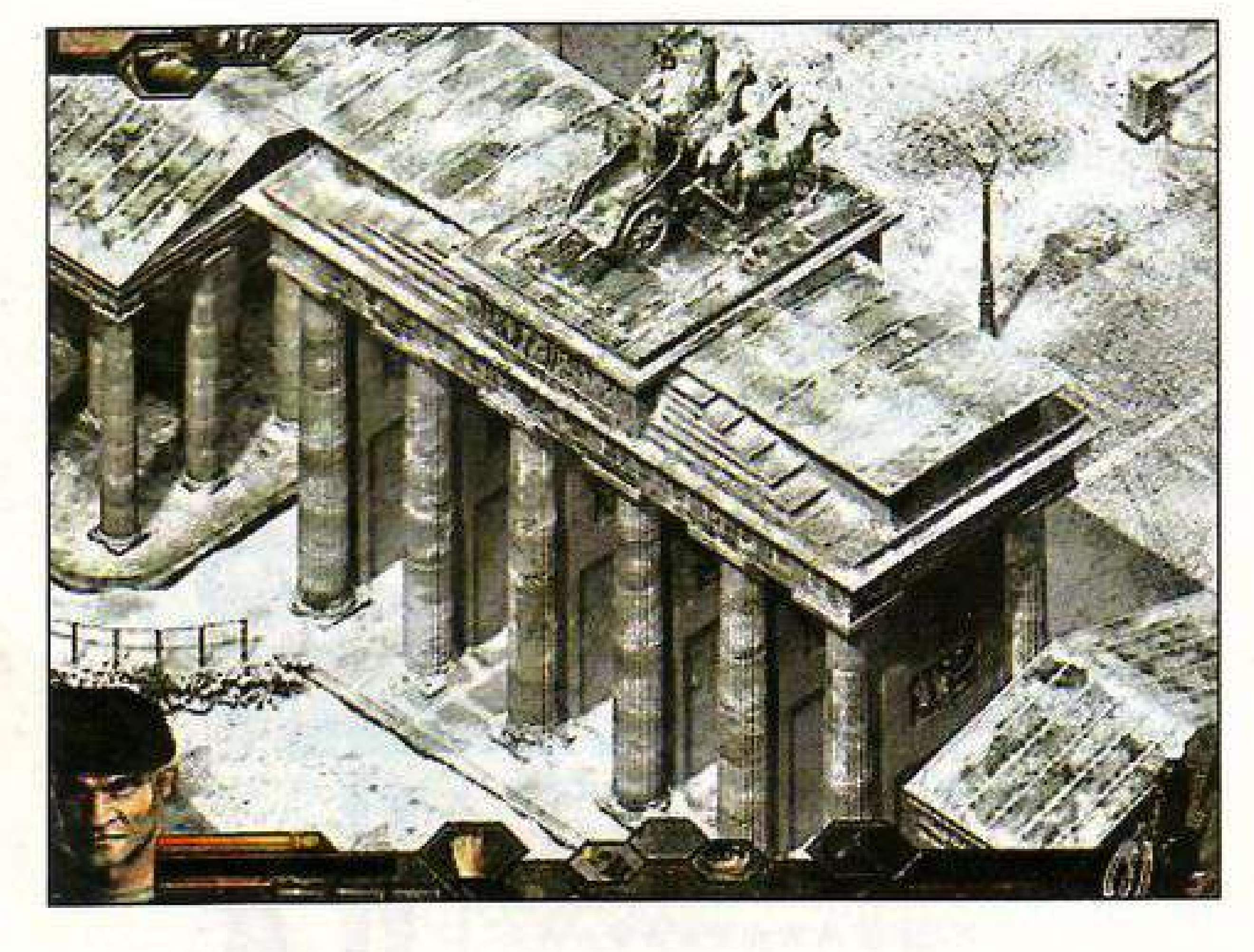
***Навигатор Игрового Мира:* Игра Commandos: Behind the Enemy Lines произвела революцию в игровом мире. Commandos 2 успех сохранила и приумножила. Чего вы ждете от Commandos 3?**

Игнасио Перес: Мы ожидаем, что игра будет так же хорошо принята, как и ее предки. Это как раз то, ради чего мы над ней работали в течение двух лет.

***НИМ:* В серии Commandos всегда использовались спрайты, и нельзя сказать, что она от этого потеряла. В Commandos 3 уже вовсю используется трехмерная графика. Означает ли это, что спрайты уже ни на что не годятся в играх?**

ИП: Похоже, что спрайты будут использоваться в играх все меньше и меньше. В случае с Commandos мы используем обе технологии для каких-то определенных вещей. 3D технология позволила нам создать некоторые эффекты, которые нельзя получить с помощью спрайтов.

***НИМ:* Интерфейс игры не сильно изменился. Как вы думаете, это единственный возможный вариант интерфейса для этой игры? Вы думали о том, чтобы его поменять?**





ИП: На самом деле, мы уже меняли интерфейс в Commandos 2, а сейчас он изменился еще больше. Смысл всех наших действий в том, чтобы сделать интерфейс удобнее, но в этом случае эволюционный путь выглядит предпочтительнее, чем революционный.

***НИМ:* За все время своего существования Commandos были линейным набором миссий. Не было ли проще сделать то же самое и в Commandos 3? Почему вдруг три различные кампании?**

ИП: Мы очень хотели создать игру, в которой сюжет и геймплей были очень сильно связаны друг с другом. Разбивка игры на кампании позволила нам сделать это, а также помогла еще глубже вовлечь игрока в игру

***НИМ:* Опции видео в игре практически не оставляют возможности для настройки. Почему?**

ИП: Мы подумали, что так будет лучше для играбельности. Возможно, в будущем мы обратим на это больше внимания и выберем другой подход.

***НИМ:* Не думаете ли вы, что Commandos 3, даже будучи такой навороченной, становится скучной в прохождении? Конечно, добавление новых фич и атрибутов - это хороший ход для известной игры, но я не думаю, что изюминка именно в этом. Тогда в чем?**

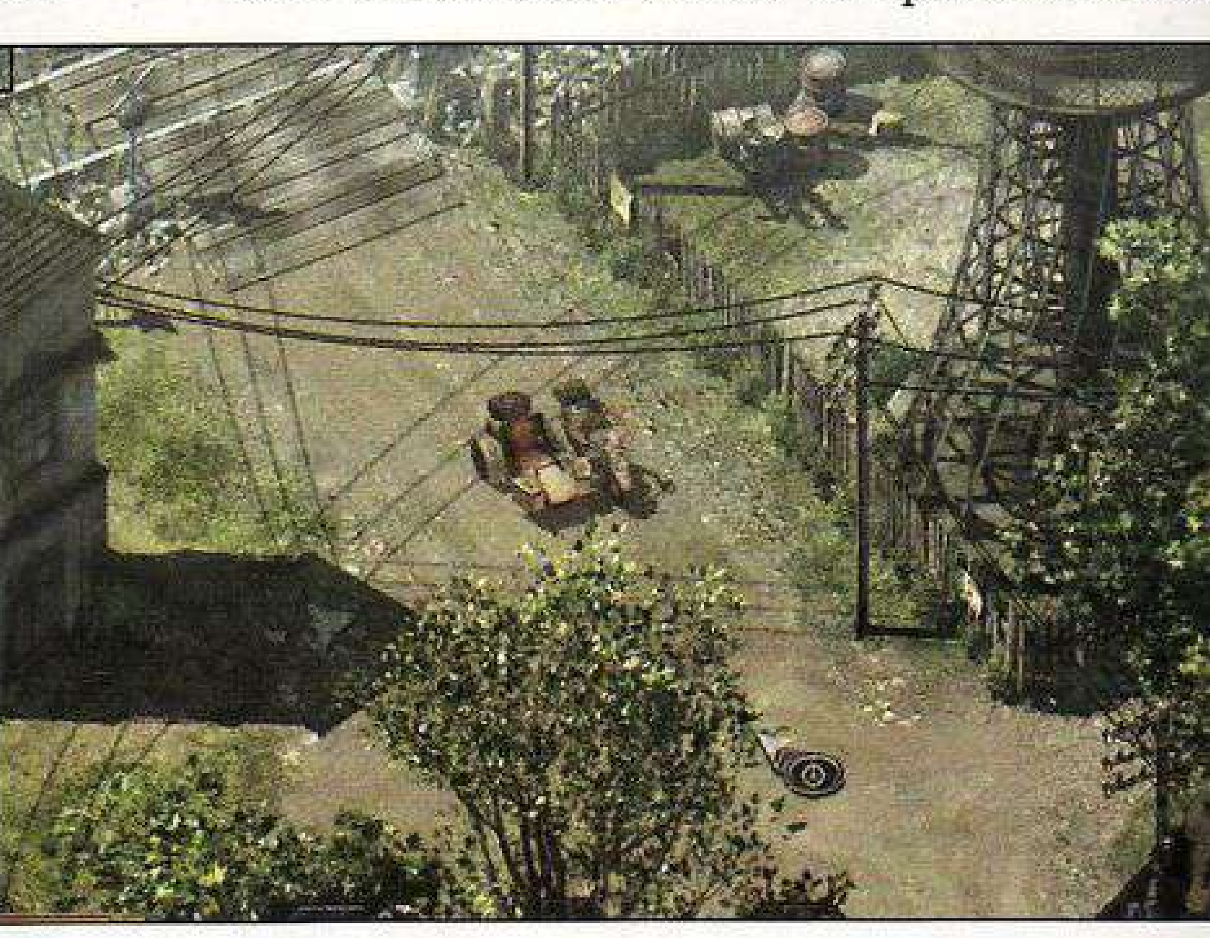
ИП: Все, что мы пытались воплотить в Commandos 3 - это как раз не дать игроку заскучать. Поэтому в геймплей, механику и дизайн игры внесено столько изменений, чтобы дать игроку возможность всегда попадать в абсолютно разные ситуации. Игрок никогда не знает, что будет дальше, и получает что-то совсем новое даже после нескольких часов прохождения игры.

***НИМ:* Вы не устали от этой игры после столь долгого периода разработки?**

ИП: Мы устали от тяжелой работы в течение семи лет и, возможно, нам стоит обратить внимание на что-нибудь еще.

***НИМ:* На что были похожи последние несколько недель перед релизом?**

ИП: Они были очень напряженными.



Последние несколько месяцев вся команда работала по 12 часов в сутки. А последние несколько недель были особенно тяжелыми. Срок релиза был очень близок, и мы испытывали огромное давление.

***НИМ:* Имя вашей команды давно ассоциируется с Commandos. Вы не боитесь, что Pyro Studios останется в истории как "разработчик одной игры"?**

ИП: Вообще-то нет. В настоящее время мы работаем над четырьмя играми, и я думаю, что они будут приятным сюрпризом для многих людей. В любом случае, даже если мы покончим с играми и останемся "разработчиками Commandos", это все равно будет большим успехом для нас, потому что серия была продана в количестве более четырех миллионов копий по всему миру и получила множество призов.

***НИМ:* И последний вопрос. Commandos 4?..**

ИП: Нет. Коммандос больше не будет, потому что сейчас мы хотим заняться кое-чем новым.

Интервью подготовил Дмитрий ПРОСЬКО

Дмитрий Роммель aka Rommel

Разведение эльфов в домашних условиях

Руководство в трех частях, адресованное начинающим и продолжающим творцам модификаций для WarCraft III: The Frozen Throne

*- *Eep* Move on! T'is only natural, even for elves. You _do_ know where little elves come from..?*
Deedlit. Record of Lodoss War

Наверняка многие из вас когда-либо задумывались о создании полноценного мода для любимой игры. Но одних с этого пути сбивало отсутствие мало-мальски толковых программ для редактирования игровых данных, других – сложность немногих доступных инструментов редактирования, а третьих – отсутствие доступа в интернет (где находились искомые проги). Хорошо, когда игра популярна в народе, тогда, как правило, находятся свободные программеры, которые со временем разбирают игру вдоль и поперек и выпускают ряд программ по редактированию всего и вся. Но еще лучше, когда сама фирма-разработчик популярной игры снабжает свое детище всем необходимым инструментарием. Правда, подобная забота о фанатах проявляется крайне редко…



К счастью, мир еще не оскудел исключениями из правил. Небезызвестная компания Blizzard всегда понимала всю важность фанатского творчества и не ленилась совершенствовать концепцию не только самой игры, но и прилагаемого к ней редактора. WarCraft 2 Map Editor позволял создавать только мультиплеерные и skirmish-карты. В StarEdit добавилась поддержка триггеров и возможность минимальной кастомизации юнитов. WarCraft III World Editor осчастливил поклонников игры еще более широкими возможностями редактирования ландшафта и триггеров, а также достаточно мощным редактором юнитов. Наконец, World Editor 2.0, появившийся в The Frozen Throne, воплотил собой мечту поколений о возможности редактирования любого (точнее, почти любого – кое-что все же осталось за бортом) аспекта WarCraft III – от оттенка кожи эльфийской лучницы до количества часов в игровых сутках. Но все-таки главное достоинство новой версии WE – полноценная возможность создания новых юнитов и оснащения их новыми способностями и апгрейдами.

Об изготовлении новых юнитов мы и поговорим в этот раз. Дабы не ограничиваться "голой" теорией, мы опишем процесс создания "новобранца" на конкретном примере – Blood Elf Engineer, эльфийском инженере (конечно, никто не помешает вам создать совершенно иного персонажа – к примеру, бойца или мага, но для первого знакомства подойдет именно рабочий, т.к. он обладает рядом весьма интересных характеристик). Кроме того, мы создадим парочку свежих декораций, вернем в игру знаменитый Philosopher's Stone и научим AI правильному обращению с новыми юнитами. Конечно, один юнит, один спелл, один скрипт – это мало для полноценного мода, но, усвоив азы редактирования, вы со временем сможете создавать конверсии, которые мало в чем уступят фирменным адд-онам. Ведь важно понять только основные принципы, а опыт – дело наживное. Посему приступим к обучению. Вперед!

Часть первая
Object Editor и с чем его едят

Модуль *Object Editor* (*"Редактор объектов"* – здесь и далее в скобках приведены названия из софтклабовской локализации) является ключевым инструментом при разработке любой модификации. Он позволяет редактировать свойства игровых объектов, будь то юниты, декорации или полезные предметы. Все изменения автоматически прописываются в карту, которая открыта в данный момент. Для их использования на

Бороться и искать, найти и перепрятать

После тщательного изучения игровых архивов (war3.mpq и war3x.mpq) при помощи программы Wacraft 3 Viewer (см. ее у нас на диске) выяснилось, что в потрохах WarCraft III запрятано несметное количество разнообразных скинов и моделей, которые так и не были использованы в игре. Некоторые из них принадлежали юнитам, вырезанным по соображениям баланса еще на стадии бета-тестирования, а происхождение других вообще остается тайной, покрытой мраком. Прошу обратить особое внимание - модели "секретных" юнитов лежат в готовом к употреблению виде и никто не помешает вам использовать их для своих модификаций. А вот с текстурами вышла неувязочка: соответствующие им модели отсутствуют, и поэтому для рядового модмейкера они представляют лишь академический интерес. Так или иначе, ниже приведен полный список всех тех, кто не дожил до релиза, но и теплые края родного архива не покинул. В скобках приведен путь, по которому находится модель или текстура (это важно при редактировании свойств графики юнита в Object Editor – см. текст).



Blood Elf Peasant (units\critters\bloodelfpeasant\bloodelfpeasant.mdx) – эльф-работник в раскраске Эльфов Крови. Решение "Близзардов" о замещении этого товарища обычным High Elf Peasant (см. кампанию Альянса в TFT) логическому объяснению не поддается.



Night Elf Fishing Boat (Units\nightelf\nightelffishingboat\nightelffishingboat.mdx) – эльфийская рыбацкая лодка. Предположительно, должна была появиться в первой миссии кампании за Ночных Эльфов в TFT. Причины списания этой замечательной модели в утиль науке неизвестны.



Frog (Units\Critters\Frog\Frog.mdx) – махонькая лягушечка. Очевидно, до релиза не дожила по причине сверхмалого числа полигонов.

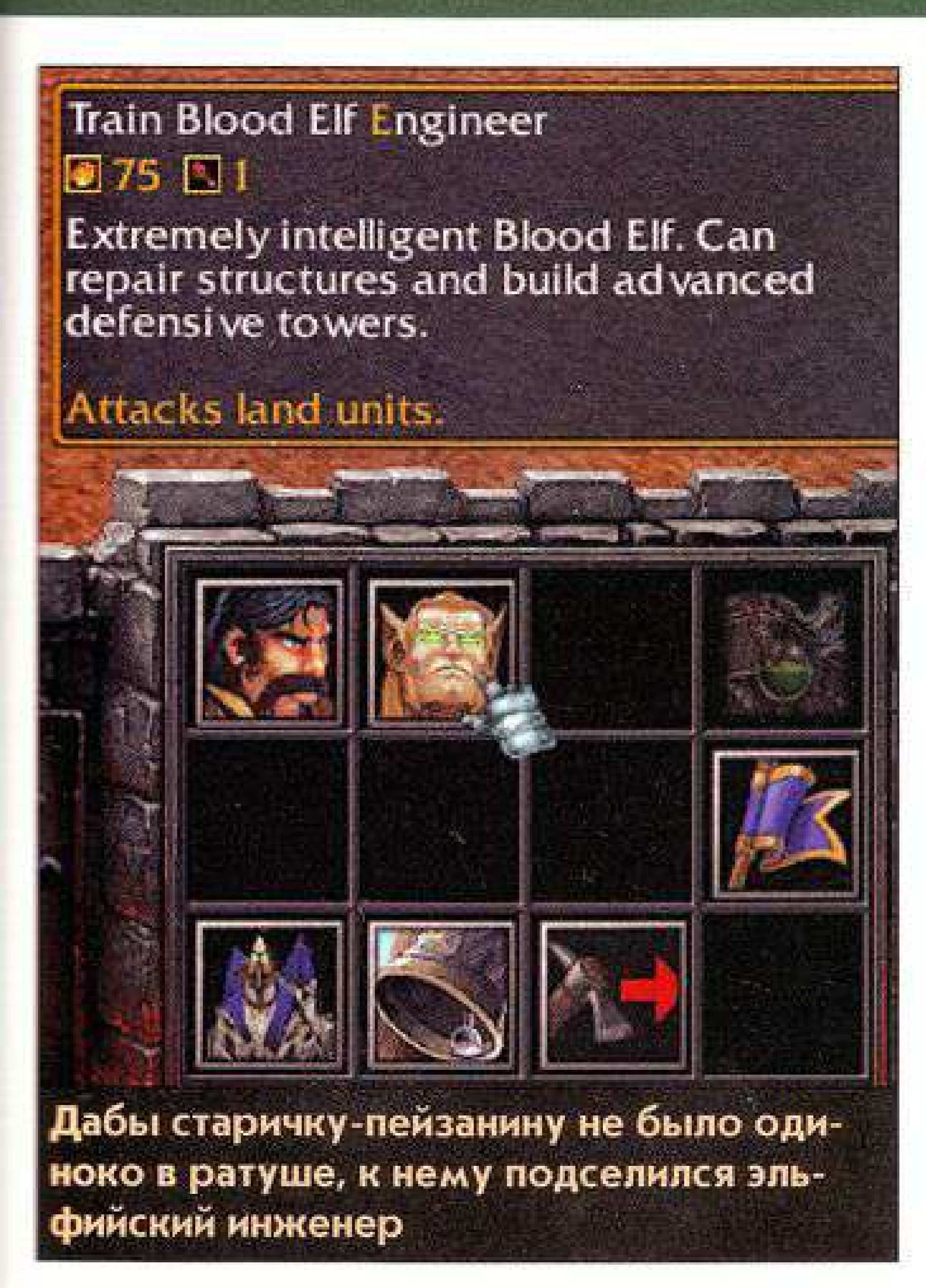


Chaos Orc Range, он же **Wolverine Orc** (units\demon\ChaosOrcRange\ChaosOrcRange.mdx) – вариант Логана "Росомахи" в облике красного орка. Вероятнее всего, задумывался как Easter Egg, но в окончательную версию не попал даже в таком виде.



Burning Archer (units\creeps\BurningArcher\BurningArcher.mdx) – горящий скелет-лучник (привет из Diablo!). Опять-таки не совсем понятно, зачем вместо такого красавца для финального варианта Burning Archer задействовали обычного скелетона-лучника.

Gargoyle Spire (Buildings\Undead\GargoyleSpire\Gargoyle-Spire.mdx) – башня горгулий, од-



Дабы старичку-пейзанину не было одиноко в ратуше, к нему подселился эльфийский инженер

Семь новых видов оборонных башен — неплохо, а! Особенно с учетом того, что каждую можно еще и проапгрейдить

другой карте имеется возможность импорта/экспорта данных через меню *File* ("Файл").

Object Editor разбит на шесть разделов: *Units* ("Войска"), *Items* ("Предметы"), *Destructibles* ("Разрушаемые объекты"), *Doodads* ("Декорации"), *Abilities* ("Способности") и *Upgrades* ("Улучшения"). В каждом из этих разделов содержится информация о параметрах соответствующих объектов, причем, опять-таки для пущего удобства, она размещена по различным секциям (графика, характеристики и т.д.). Описывать все без исключения параметры мы не беремся (там их не одна и даже не три сотни, а журнал все-таки не резиновый), а вот рассмотреть основные секции и заострить внимание на ключевых моментах – всегда пожалуйста. Итак...

Units ("Войска")

Как нетрудно догадаться, этот раздел посвящен "соли" игры – юнитам, а также героям, зданиям и нейтральным персонажам. Раздел содержит следующие секции:

Abilities ("Способности") - способности, которыми обладает юнит, выбираются из списка. Также в этой секции можно установить, какая способность задействована по умолчанию на момент появления юнита в игре (например, Heal у целителя). Необходимо отметить, что героям доступны как обычные, так и "геройские" (прокачиваемые) способности, а рядовым юнитам – соответственно – только обычные.

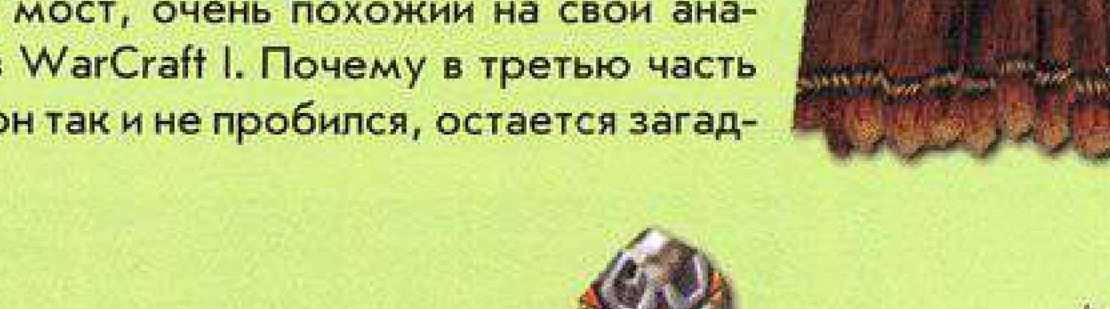
Art ("Графика") – содержит информацию о внешнем виде юнита. Позволяет изменить модель и иконку (выбор как из списка готовой графики, так и через текстовый путь – см. далее), цвет и оттенок (соотношение красного/зеленого/синего), масштаб модели, размер тени и кружка-выделителя, наклон при движении, скорость проигрывания анимации, координаты точки вылета снаряда при стрельбе и т.д.

Важно не забыть выделить инженеру набор доступных для производства зданий, иначе грош цена такому "строителю коммунизма"



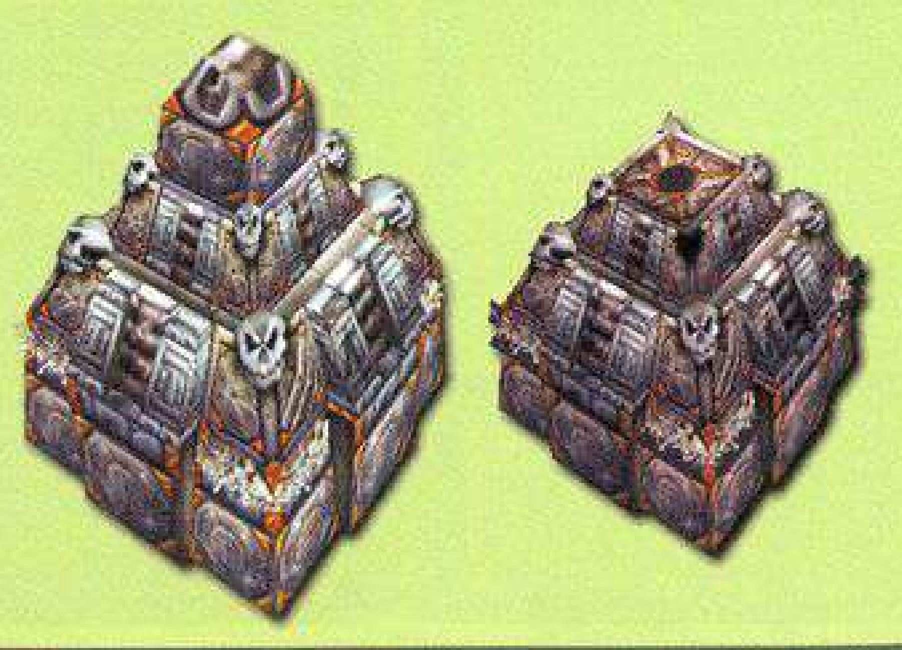
но из зданий Нежити. Обладает вполне работоспособными наборами анимаций постройки (Birth) и работы (Work), что для прочих leftover-зданий не характерно. Первоначально эта башня использовалась для производства (ни за что не догадаетесь!) горгулий, но в процессе бета-тестирования выбыла из игры по соображениям баланса.

Log Bridge



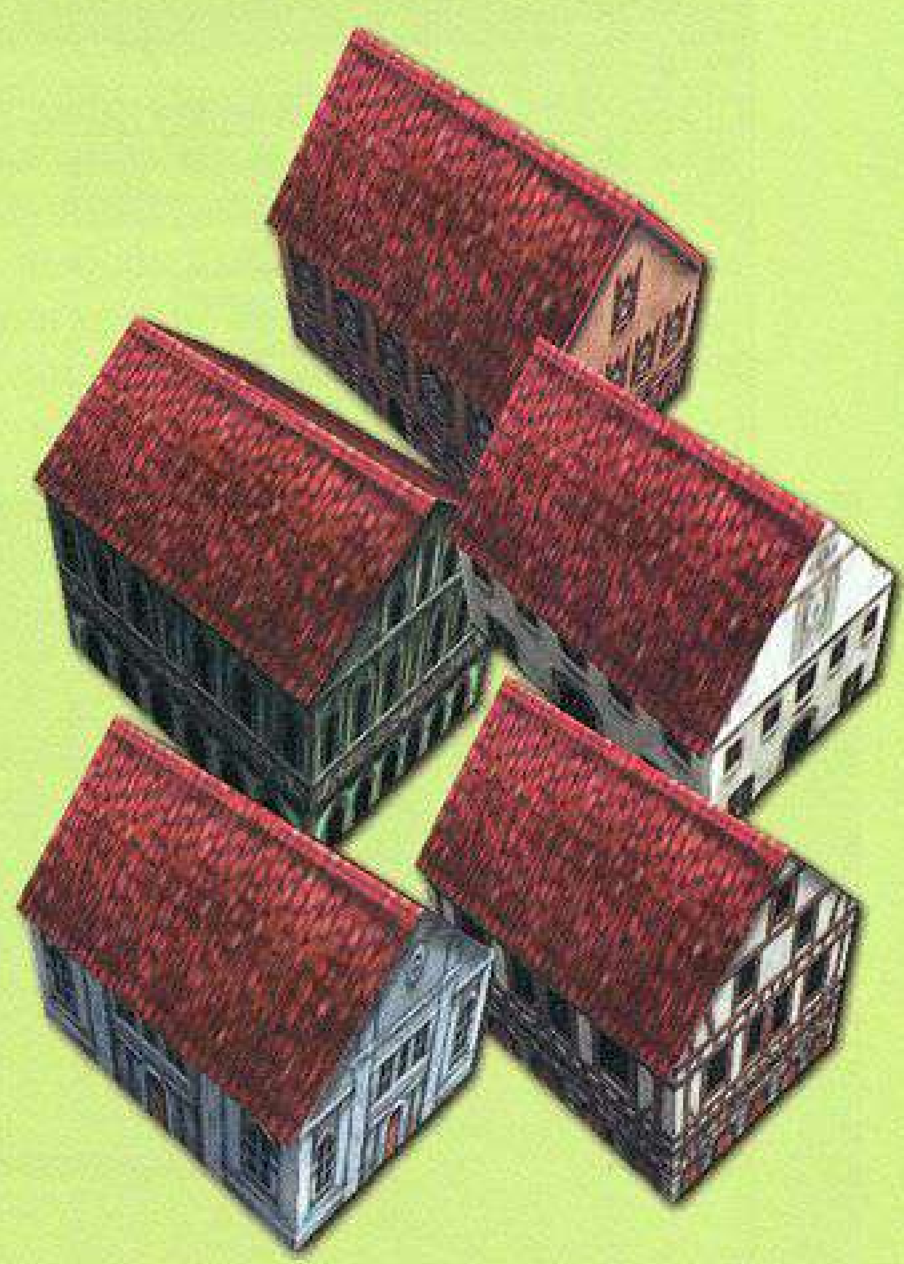
(Doodads\LordaeronSummer\Structures\BridgeLog\BridgeLog.mdx) – бревенчатый мост, очень похожий на свой аналог из WarCraft I. Почему в третью часть игры он так и не пробился, остается загадкой.

Ancient Ziggurat



(Doodads\Northrend\Structures\AncientZiggurat\AncientZiggurat0.mdx) – нерубианский зиккурат (ступенчатая пирамида), должен был пополнить собой список декораций тайлсета Northrend. Что любопытно, на нем присутствует разметка цветов игрока, совершенно не типичная для нейтральных зданий. В архиве имеется два варианта зиккурата, для получения доступа ко второй версии смените в названии 0 на 1.

City Building



(Doodads\Cityscape\Structures\MoreCityBuilding\MoreCityBuilding0.mdx) – целый набор всевозможных городских зданий (для просмотра дополнительных версий смените в названии 0 на любое число от 0 до 4.). До релиза не дотянули явно по причине низкого polycount'а (даже в антикварном Warhammer: Dark Omen детализация была повыше), но это не помешает вам использовать из для "массовки" при изображении крупного города.

Destroyer Skin #1

(Objects\Spawmodels\Undead\UndeadBlood\Destroyer.blp) – скин Destroyer'а (ранее известного как Black Sphinx).

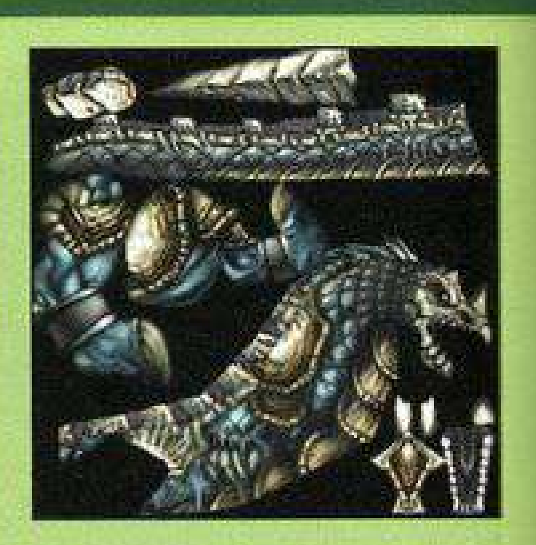


Представляет собой нечто среднее между "классическим" сфинксом из бета-версии и финальным вариантом (с которого была удалена вся египетская атрибутика). Его можно назначить обычному Destroyer'у, импортировав в карту под названием Units\Undead\ObsidianStatue\DestroyerNew.blp.



Frost Wyrm Skin

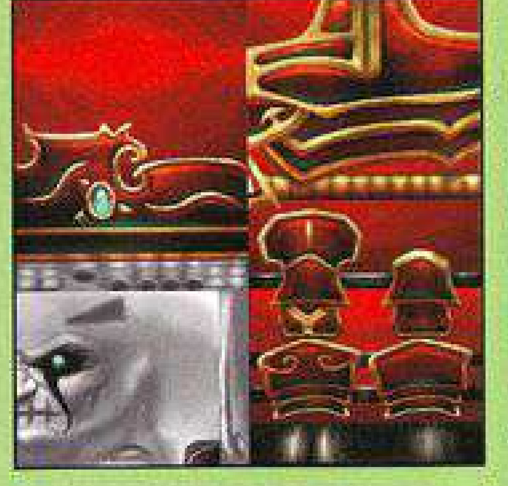
(UI\Glues\MainMenu\MainMenu3d_exp\FrostWyrm.blp) – скин раннего варианта Frost Wyrm'a (когда тот еще ползал по земле), теперь используется на заставочном экране TFT на модели морского чудища.



Destroyer Skin #2

(SharedMo-dels\Destroyer.blp) – еще один скин того же Destroyer'a, на сей раз не имеющий ничего общего ни с первой, ни с второй, ни с промежуточной версиями. Обладает совершенной иной текстурой крыльев, а также изумрудной окантовкой брони и украшений. Его также можно назначить обычному Destroyer'у при помощи вышеуказанного метода.





Dreadlord Skin

(UI\Glues\SinglePlayer\Alliance_Exp\BE_Armor.blp) – скин "киношного" Dreadlord'a. Скорее всего, его сделали еще в начале разработки TFT "про запас" (возможно, для отдельной кампании, не подвластной Артасу нежити). Некоторые элементы этого скина использованы в модели Spell Breaker'a на заставочном экране кампании Альянса.

Skeleton Skin

(UI\Glues\SinglePlayer\UndeadCampaign3D\ArmorSkeletonSkinlich.blp) – скин "киношного" скелета, который должен был присутствовать на заставочном экране кампании Нежити.

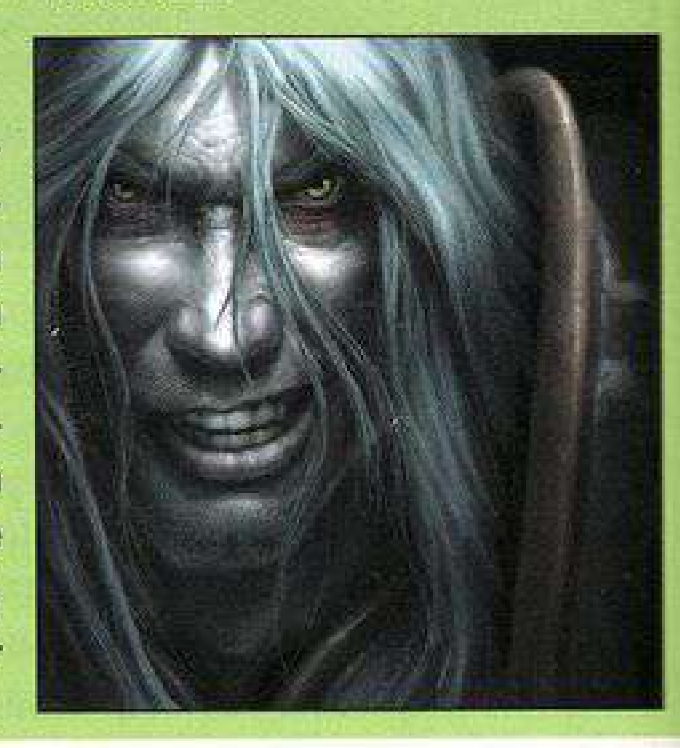
Ghoul Skin

(UI\Glues\SinglePlayer\UndeadCampaign3D\GhoulSkinWhitehands.blp) – скин не менее "киношного" гуля, который также чуть было не попал на заставочный экран той же кампании.



Arthas Concept Art

(UI\Glues\MainMenu\MainMenu3d_Beta\Arthas_Concept03.blp) – портрет дяденьки Артаса. Если приглядеться, он сильно отличается от того варианта, что был использован на обложке игры (другой оттенок кожи и волос, более злобное выражение лица, мешки под глазами и т.д.), зато больше похож на того Артаса, что мы видели в самой игре.



Combat ("*Бой*") – все, что связано с поведением юнита в бою. Позволяет изменить тип и количество атак, графику и угол полета снаряда, объем наносимого урона, звук при попадании, радиус поражения, доступные для поражения цели и т.д. Каждый юнит имеет два типа атаки (Attack 1 и Attack 2), например, для воздушных и наземных целей. Можно выставить как одну атаку, так и обе одновременно. Кроме того, эта секция содержит всю информацию о броне юнита (тип, количество, звук при ударе и т.д.).

Editor ("*Редактор*") – позволяет задать классификацию юнита в редакторе (является ли он "специальным", может ли быть размещен только на определенных тайлсетах и т.д.). Также позволяет определить, остаются ли на земле предметы после гибели юнита.

Movement ("*Перемещение*") – вся информация, касающаяся движения юнита, т.е. тип перемещения, базовая скорость, скорость разворота, а также его приоритеты в отряде (влияют на построение в формации). Типов перемещения насчитывается семь: none (не может двигаться в принципе), *foot* (пешком), *horse* (верхом на ездовом животном), *fly* (свободный полет), *hover* (левитация на малой высоте – как у волшебницы), *float* (только по воде), *amphibious* (и по воде, и по суше). Для летающих юнитов можно дополнительно задать высоту полета.

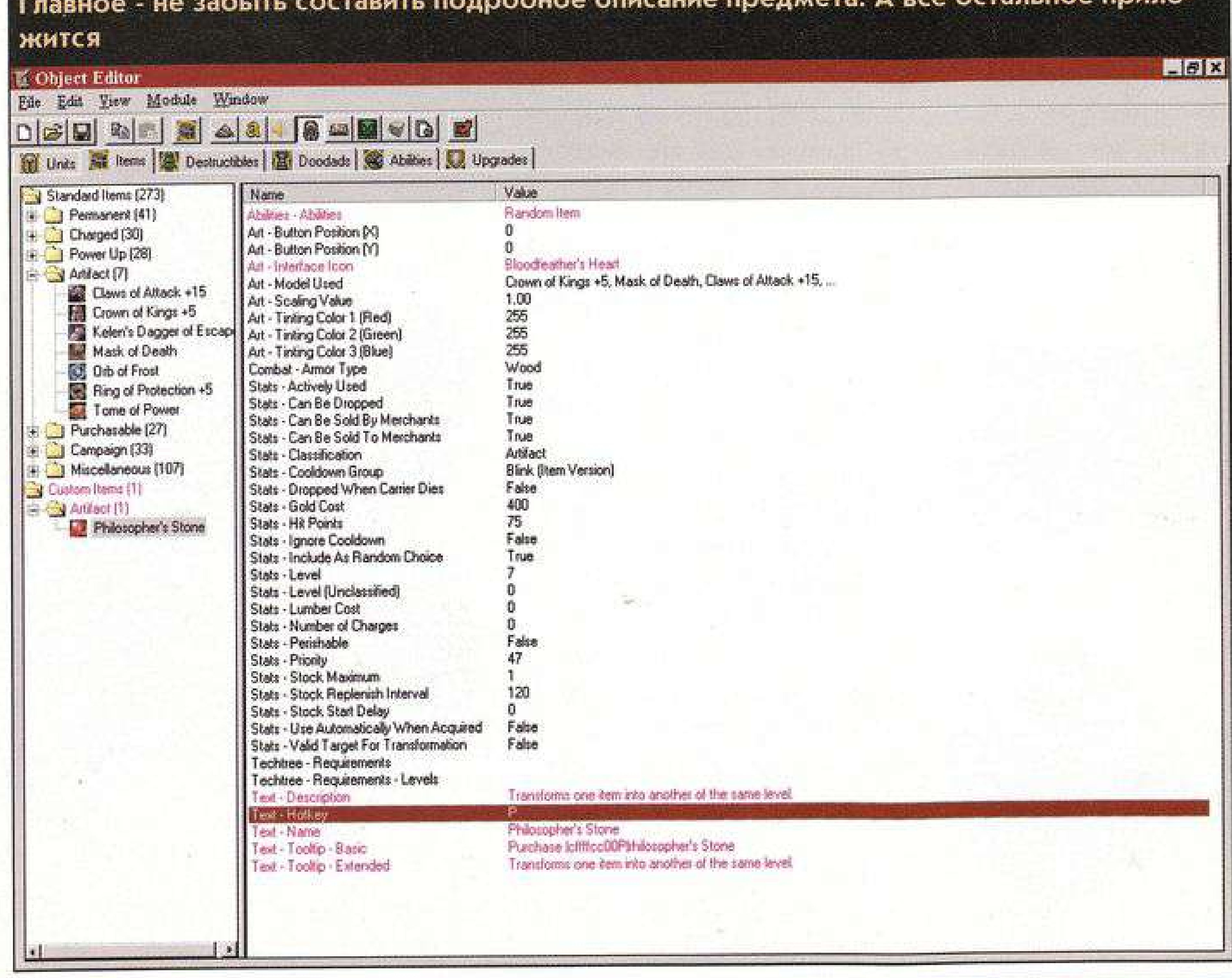
Pathing ("*Пути*") - все, что связано с размещением юнита относительно прочих объектов. Для обычных войск можно установить только размеры, для зданий же можно дополнительно выставить требования и ограничения на размещение (например, здания нежити могут быть размещены только на blight'e), а также тип здания в схеме действия AI (обычное здание, здание по производству юнитов, таунхолл или источник ресурсов).

Sound ("*Звук*") - звуки, закрепленные за юнитом. Сюда относится информация о голосовых репликах юнита (выбирается из списка готовых наборов), а также звуковое сопровождение перемещения или постройки.

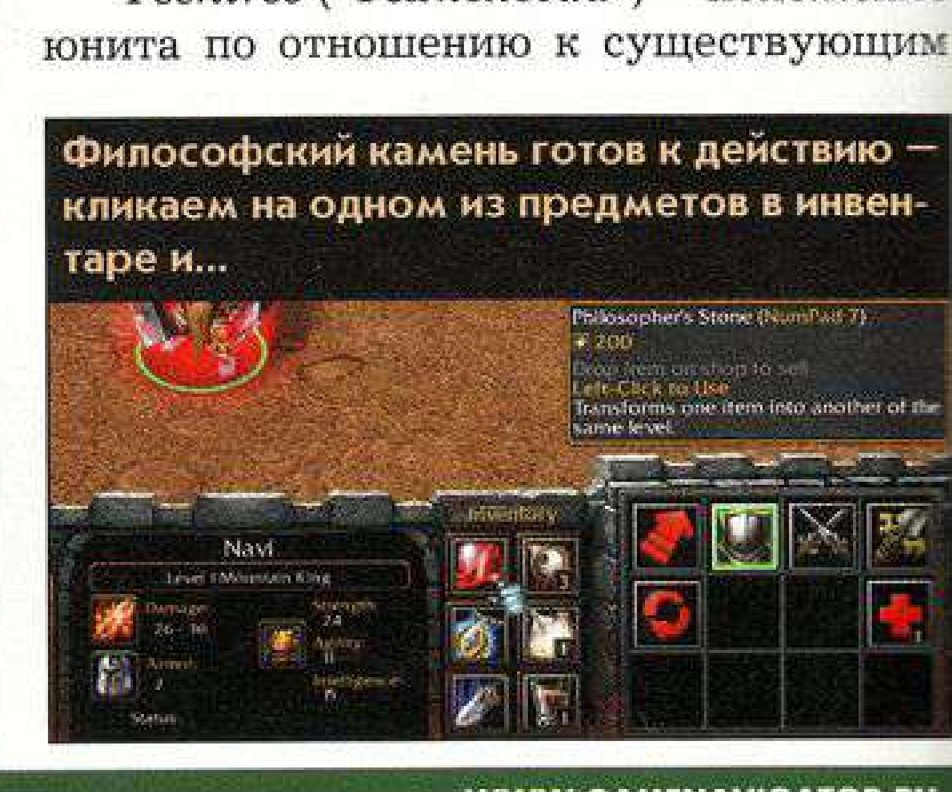
Stats ("*Характеристики*") – как нетрудно догадаться, сюда свалены все тактико-технические характеристики юнита, например, количество здоровья и маны, темп и тип регенерации (только днем, только на Blight'e и т.п.), цена в золоте и древесине, время, затрачиваемое на обучение, стоимость ремонта, радиус обзора днем и ночью, тип юнита (здание, нежить, работник, механический юнит), раса, к которой он принадлежит, и т.д.

Techtree ("*Технологии*") – положение юнита по отношению к существующим

Главное - не забыть составить подробное описание предмета. А все остальное пригодится



Философский камень готов к действию – кликаем на одном из предметов в инвентаре и...



технологиям. Позволяет установить, какие апгрейды используются юнитом, какие здания необходимы для его постройки, а также (в случае со зданием) юниты и предметы, которые оно (здание) производит.

Text (*"Текст"*) – название юнита, текстовые подсказки и его описание, а также "горячая клавиша", которая ему соответствует. Внимание! Для выделения "горячей клавиши" в самом названии юнита необходимо оформить нужную букву следующим образом: **|cffffcc0 0буква|r** (т.е. Train Footman с выделенной буквой F на самом деле пишется как **Train |cffffcc00F|rootman**).

Итак, приступим к созданию нового юнита, как мы уже договорились, в нашем примере это будет Blood Elf Engineer (или эльфийский инженер – кому что ближе). В данном случае проще всего взять за основу уже существующего одноименного юнита. Первым делом просто-напросто копируем его через правую клавишу мыши и copy&paste (как вариант, можно выбрать прототип юнита через меню File). Наш инженер появился в самом конце списка юнитов в разделе Custom Units. Выделяем его и убираем флажки campaign и special в секции *Editor* (*"Редактор"*), это переведет его в ранг простых юнитов, доступных в мультиплеере. Затем изменяем его характеристики в секции *Stats* (*"Характеристики"*) – допустим, чуть-чуть повысим показатель здоровья (дабы он не уподоблялся дохленьким пейзанам). Также имеет смысл зайти в секцию *Techtree* (*"Технологии"*) и добавить ему возможность постройки особых зданий, к примеру, оборонных башен с секретного уровня The Crossing (все они также доступны в редакторе). Для соблюдения баланса зарулим в секцию *Abilities* (*"Способности"*) и лишим инженера способности добывать золото и лес; таким образом мы получаем "продвинутого" строителя, специализирующегося на ремонте и постройке оборонных конструкций особой мощности. Напоследок осталось придать нашему инженеру уникальный внешний вид: заходим в секцию *Art* (*"Графика"*) и в графе Model File ("Файл модели") выбираем строчку Custom ("Особая"), где вводим units\critters\bloodelfpeasant\bloodelfpeasant.mdx. Теперь наш юнит может похвастаться ранее не использованной в игре моделью; первоначально она как раз предназначалась для работника Эльфов Крови, но в финальную версию так и не вошла, хотя в архиве осталась. Вообще, подобного рода "секретных" моделей и скинов в WarCraft III – пруд пруди, полный список с комментариями см. на близлежащей врезке.

Items ("Предметы")

В этом разделе содержится информация о разного рода полезных предметах. Характеристик у них не так много, как у юнитов, но какие есть – все перед вами.

Abilities (*"Способности"*) - способности, которыми обладает предмет (например, лечение или усиление брони), выбираются из списка. Можно также наделять предметы способностями юнитов (и наоборот, кстати), но при этом возможна некорректная работа.

Art (*"Графика"*) – как и в случае с юнитами, в этой секции можно изменить внешний вид предмета, т.е. модель (которая соответствует лежащему на земле предмету), масштаб модели, цвет и оттенок, а также иконку для инвентаря.

Combat (*"Бой"*) – т.к. непосредственно в бою предмет участвовать не умеет, в этой секции можно лишь установить материал предмета (дерево, металл и т.п.), чтобы определить, как он реагирует на удар.

Stats (*"Характеристики"*) – позволяет изменить характеристики предмета, например, какого он уровня, можно ли положить его на землю или продать, сколько предметов такого типа может одновременно находиться в магазине, а также частоту, с которой этот предмет появляется в ассортименте магазина.

Text (*"Текст"*) – название предмета, текстовые подсказки и его описание, а также "горячая клавиша", которая ему соответствует.

Как и обещалось выше, мы сейчас введем в игру небезызвестный Philosopher's Stone (философский камень) – уникальный артефакт, способный превращать один предмет в другой. Первоначально этот камушек должен был появиться именно в TFT, но незадолго до релиза его убрали из игры по соображениям баланса. Ну да ладно, нам представления разработчиков о балансе – не указ, посему приступим к делу. Как и в случае с юнитами, за основу мы возьмем один из оригинальных предметов, пусть это будет Kelen's Dagger of Escape (он как раз относится к классу артефактов, да и по уровню и цене вполне соответствует). В секции *Art* (*"Графика"*) зададим ему иконку от Bloodfeather's Heart (изначально эта иконка принадлежала как раз Philosopher's Stone), а в секции *Abilities* (*"Способности"*) установим способность *Random Item* (*"Случайный предмет"*) – это как раз та самая скрытая способность по превращению одного предмета в другой. Осталось только изменить название и описание в секции Text (*"Текст"*), и наш философский камушек готов к использованию!

Destructibles ("Разрушаемые объекты")

Здесь находится информация об интерактивных декорациях, которые можно разрушить или еще как-либо на них воздействовать. Помимо непосредственно разрушаемых объектов (дверей, стен и т.п.), к этой категории относятся блокираторы движения и обзора, а также мосты, лестницы и лифты-платформы.

Art (*"Графика"*) - в этой секции можно отредактировать данные о внешнем виде объекта, т.е. модель и его масштаб, цвет и оттенок, видимость в тумане и на мини-карте, максимальный угол наклона на неровной поверхности и высоту передвижения юнитов по нему (для мостов и т.п.). Также здесь можно установить фиксацию поворота (строго под прямым углом или как душе угодно).

Combat (*"Бой"*) – информация о материале предмета и типе цели при атаке (например, мост или дерево).

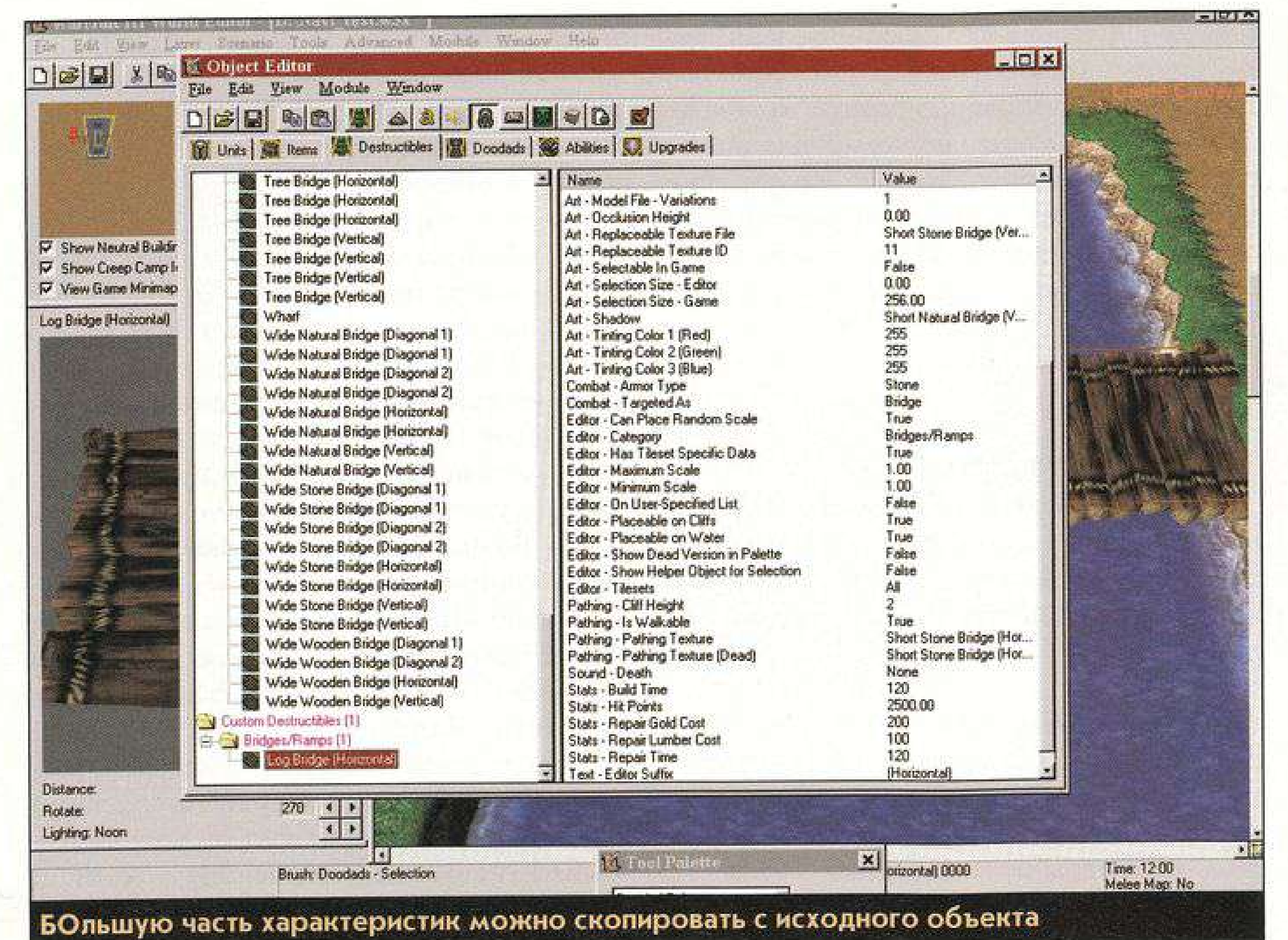
Editor (*"Редактор"*) - позволяет задать классификацию объекта в редакторе (минимальный и максимальный масштаб, наличие разрушенного варианта в списке выбора, может ли объект быть размещен только на определенных тайлсетах и т.д.). Также здесь можно занести объект в список "избранных" (User-

Прошу обратить внимание — под действием философского камня предметы в правой колонке превратились в зелья и свитки, а предметы в левой колонке ни во что превращаться не хотят, потому что они уникальные



Тестирование нового моста в игре. Пока никаких нареканий не вызывает





БОльшую часть характеристик можно скопировать с исходного объекта


О! А вот это мой размерчик!

Specified List), чтобы не тратить попусту время, ища его в основном списке.

Pathing ("*Пути*") – позволяет указать, могут ли юниты ходить по этому объекту.

Sound ("*Звук*") - звук, соответствующий разрушаемому объекту при его уничтожении.

Stats ("*Характеристики*") - характеристики разрушаемого объекта, т.е. его прочность в хитпойнтах, время на постройку, а также стоимость ремонта в золоте и древесине (да-да, разрушаемые объекты можно ремонтировать, как и обычные здания).

Text ("*Текст*") - название разрушаемого объекта и его суффикс в редакторе, поясняющий отличия от других объектов этого типа (например, "Stone Wall (Diagonal 1)" – первый вариант диагональной каменной стены).

В качестве практической иллюстрации к этому разделу создадим новый объект - бревенчатый мост. За графикой дело не станет – еще с диких тестовых времен в потрохах игры сохранилась неиспользованная модель именно такого мостика (см. врезку). В плане размерных характеристик за основу возьмем горизонтальный каменный мост (Short Stone Bridge (Horizontal)). Зададим ему ту самую "секретную" модель: заходим в секцию *Art* ("*Графика*") и в графе Model File ("Файл модели") выбираем строчку *Custom* ("*Особая*"), где вводим Doodads\LordaeronSummer\Structures\BridgeLog\BridgeLog.mdl. Остальное (название, суффикс в редакторе и т.п.) – дело техники.

Doodads ("Декорации")

Декорации – они и есть декорации. Статуи, скалы, развалины, мелкая растительность, разнообразные спецэффекты вроде фонтанов огня или разрядов молний – все эти объекты относятся к одной категории и служат лишь для украшения карты. Посему и параметров у них сравнительно немного:

Art ("*Графика*") – как и в случае с разрушаемыми объектами, в этой секции можно отредактировать данные о внешнем виде объекта, т.е. модель и ее масштаб, цвет, оттенок и количество вариантов, видимость и отображение анимации в тумане и на мини-карте, максимальный угол наклона, а также фиксацию поворота. Необходимо отметить, что декораций одного вида может быть несколько вариантов (до десяти), поэтому при назначении объекту с несколькими вариантами изображения (например, скале) модели с одним вариантом не забудьте уменьшить число в графе *Variations* ("*Варианты*"). Также не забудьте, что сведения о цветовом оттенке модели задаются отдельно для каждого варианта.

Editor ("*Редактор*") - позволяет задать классификацию декорации в редак-

ТЕ, КТО НЕ ДОЖИЛ ДО РЕЛИЗА. ЭПИЗОД II

Не все знают о том, что многие юниты из TFT на стадии бета-версии обладали совершенно другими игровыми моделями, которые ближе к релизу были серьезно изменены или вообще зарезаны. К счастью, все "покойнички" не столь давно были благополучно извлечены из братской могилы mpq-архива беты, откачаны и приведены в вполне боеспособный вид. Вот полный список всех реанимированных пациентов:

Avatar of Vengeance



На стадии беты принцип появления на свет этого товарища был принципиально иным: Аватар Отмщения мог быть вызван только при наличии в округе павших дружественных воинов, и его мощь была пропорциональна их количеству. Но если изменение механики вызова Аватара еще поддается объяснению, то замену великолепнейшей исходной модели (взгляните на скриншот - мерцающий крылатый демон, причем явно женского пола... Красавица!) на затемненную версию обычной Warden нельзя ни понять, ни простить. Странные все-таки люди, эти "Близзарды".

Battleship

В первоначальном виде линкор мог похвастаться сомнительными красными (синими, зелеными, розовыми – в общем, под цвет игрока) парусами, а также стилизованными львиными головами на верхушках мачт (там, где вообще-то полагается быть "вороньим гнездам"). Честно говоря, вот тут мы имеем дело с редким случаем, когда оригинальный вариант получился ощутимо хуже финального.

Obsidian Statue и Black Sphinx



О том, что черного сфинкса переименовали в Destroyer (предположительно, из-за конфликта с Games Workshop) и лишили всех псевдоегипетских украшений, мы уже писали. Стоит только отметить, что в первоначальном виде детализация зверушки была все-таки на порядок выше – к примеру, в форме Obsidian Statue под пьедесталом можно было четко различить некое подобие антигравитационного поля (которое в финальном варианте отсутствует), да и текстурка в исходном виде была на порядок симпатичнее.

Chaos Murloc



Очевидно, ранний вариант Mur'gul'a. Нельзя сказать, чтобы эта моделька была особо красивой, но все-таки мы бы не очень обиделись, если бы в финальном варианте ее оставили. Хорошей рыбки должно быть много.

Blood Elf Destroyer

Все помнят четвертую миссию за нежить в TFT? Напоминаю, что по какому-то недоразумению Эльфы Крови там используют



Судя по выражению лица, гном представил себе, что с ним будет, если он навернется с этой пирамиды...

торе (минимальный и максимальный масштаб, может ли декорация быть размещена только на определенных тайлсетах и т.д.). Также здесь можно занести декорацию в список "избранных" (User-Specified List).

Pathing (*"Пути"*) - позволяет указать, могут ли юниты ходить по этой декорации.

Sound (*"Звук"*) - звук, соответствующий декорации.

Text (*"Текст"*) - название декорации и ее суффикс в редакторе.

Создадим новую декорацию – нерубианский зиккурат. За основу возьмем склеп (Crypt) и вышеуказанным способом зададим ему новую модель - Doodads\Northrend\Structures\Ancient Ziggurat\AncientZiggurat0.mdx. Для разнообразия (а также для правильного отображения масштабов) зайдем в секцию *Editor* (*"Редактор"*) и установим Maximum Scale ("Максимальный размер") на 10. Результат – налицо, смотрите скриншоты. Единственное "но" - размеры самой декорации останутся неизменными (т.е. юниты смогут беспрепятственно проходить через бОльшую часть пирамиды в увеличенном варианте), поэтому либо берите за основу более крупный объект (например, World Tree), либо же в редакторе окружите модель по периметру блокираторами движения.

Abilities ("Способности")

Заклинания и прочие особые свойства, от геройских скиллов до банальной возможности добычи золота, – все они попадают под категорию "способности". Характеристик у них - вагон и маленькая тележка:

Art (*"Графика"*) – содержит информацию о графической составляющей заклинания. Помимо уже известных манипуляций с иконками, здесь можно установить модели "снаряда" (например, огненный шар для Fireboll) и спецэффекты, возникающие при применении способности. Необходимо отметить, что далеко не всем заклинаниям можно установить графику "снаряда" (точнее, установить-то ее можно, но в игре она отображаться не будет). Более того, в случае с заклинаниями-усилителями (Bloodlust, Frost Armor и т.д.) изменить внешние эффекты, отображаемые на усиленном юните (к примеру, ледяная сфера от Frost Armor), средствами Object Editor'а невозможно. Увы.

Data (*"Данные"*) – содержит уникальную информацию, касающуюся только этой конкретной способности. Для summon-заклинаний здесь указывается тип вызываемого юнита, для усилителей – объем прироста брони/урона/здоровья и т.д. В случае с "геройскими" (прокачиваемыми) способностями каждая характеристика содержит не одно, а несколько значений – по числу уровней.

Sound (*"Звук"*) - звук, раздающийся как при одинарном применении, так и при длительном эффекте (для channel-заклинания и т.п.). Как и в случае с графикой, изменения в этой графе зачастую игнорируются непосредственно в игре (очевидно, это связано с тем, что у многих эффектов заклинаний данные о звуке прописаны в самой структуре модели и изменению через Object Editor не подлежат).

Stats (*"Характеристики"*) – числовые характеристики способности. В отличие от секции *Data* (*"Данные"*), указанная здесь информация содержит общие для всех заклинаний поля - радиус

корабли своих ночных сородичей, которые смотрятся абсолютно не в тему. Так вот, единственная причина этого недоразумения – помутнение рассудка (иначе не скажешь) неких товарищей из Blizzard, которые при наличии еще в бета-версии игре превосходной модели эльфийского эсминца (очень похожего, кстати, на свой аналог из WarCraft II) в раскраске Эльфов Крови, поленились использовать ее в окончательной версии. Обидно, модель действительно выше всяческих похвал.

Pandaren Brewmaster



Панды в WarCraft III – отдельная тема. К примеру, в своем первоначальном виде Pandaren Brewmaster был стилизован под японца – кимоно, нагината, рогатый самурайский шлем... А вот в релизе он больше походит на китайца - бамбуковый посох, характерная одежда и шляпа... Как предположил наш мудрый Выпускающий, такие перемены связаны с тем, что ниша японцев в WarCraft уже занята орками (чего стоит тот же Blademaster, зеленокожий полуниндзя, полусамурай).

Shadow Hunter

Про несчастного Охотника-за-тенью вообще сложилась целая легенда. Сначала он позиционировался как один из героев в оригинальном WarCraft III. Потом его убрали, причем уже на "финишной прямой" (была закончена модель, озвучка и большая часть способностей). Его проанонсировали для TFT, но в сильно измененном варианте (в частности, с новым набором скиллов, а также со здоровенной маской на физиономии) – таким он и появился в бета-версии. Наконец, уже по завершению бета-тестирования, "Близзарды", судя по всему, плюнули на все нововведения и вернули Охотнику старую модель двухлетней давности, которой он и щеголяет в релизе. Но модель из беты сохранилась, и никто не помешает вернуть ее в игру, чтобы сравнить оба варианта Shadow Hunter'а в действии.



Transport Ship



Транспортный кораблик в своем первоначальном варианте отличался высоким уровнем детализации как текстуры, так и собственно модели. Зачем понадобилось заменять такую симпатичную лодочку на ту лоханку, что ужаснула нас в релизе, – не понятно. Впрочем, "Близзардам", как всегда, виднее...

Все эти модели были собраны фанатами в TFT Beta Pack, который можно скачать вот здесь: http://files.wc3campaigns.com/models/war3xbetapack_1.0.rar. А вот по адресу http://files.wc3campaigns.com/models/war3betapack_1.0.rar лежит подборка моделей и текстур из бета-версии оригинального WarCraft III – правда, ничего экстраординарного там нет (в основном иконки и эффекты от заклинаний). Разумеется, оба этих набора вы найдете на нашем диске.



Пока что способность Seal of Protection недоступна — сперва нужно провести соответствующий апгрейд...

действия способности, время на ее возобновление, время на ее применение, количество маны, которое требуется для ее использования, а также типы целей, на которые она воздействует. Именно здесь можно установить тип способности (обычная, только для героев или только для предметов; возможны комбинации). При выборе "геройского" типа появится возможность выставить максимальное количество уровней для заклинания (в этом случае каждая характеристика автоматически будет содержать несколько значений – по числу уровней).

Techtree (*"Технологии"*) – информация о том, какие апгрейды требуются для применения способности. В случае с "геройскими" способностями здесь также указывается уровень развития героя, необходимый для получения этого заклинания.

Text (*"Текст"*) - текст, сопровождающий способность - ее название, всплывающие над ней подсказки, описание и назначенную для нее "горячую клавишу".

Вернемся к нашему инженеру. Конечно, и в исходном виде он вполне неплох для "новичка", но для полноты картины все же имеет смысл выделить ему новую способность – к примеру, Seal of Protection, значительно усиливающую защиту отдельно взятого здания на некоторый отрезок времени. За основу этого заклинания возьмем Inner Fire. В секции *Art* (*"Графика"*) изменим иконку и ее место на панели приказов, а в секции *Sound* (*"Звук"*) – озвучку. Также заглянем в секции *Data* (*"Данные"*) и *Stats* (*"Характеристики"*) – там содержатся все ключевые свойства заклинания. Сделаем так, чтобы оно действовало только на дружественные здания (пункт *Targets Allowed – допустимые цели*), не требовало маны (*Mana Cost – стоимость в мане*), зато перезаряжалось довольно долго (*Cooldown – перезарядка*). Ну и изменения в секции *Text* (*"Текст"*) – само собой разумеется, ведь не может же новое заклинание называться по-старому. Вот и все, не забудьте только вернуться в раздел *Units* (*"Войска"*) и произвести соответствующие изменения в секции *Abilities* (*"Способности"*) у юнита, которому предстоит пользоваться этим заклинанием (в нашем случае – инженера).



...что мы и делаем

Upgrades ("Улучшения")

Сюда, как несложно догадаться, относятся разнообразные апгрейды, проводимые в соответствующих зданиях для улучшения качеств юнитов или активации ранее недоступных заклинаний. Информация об апгрейдах имеет непосредственное отношение к способностям, так что оба эти раздела тесно связаны между собой.

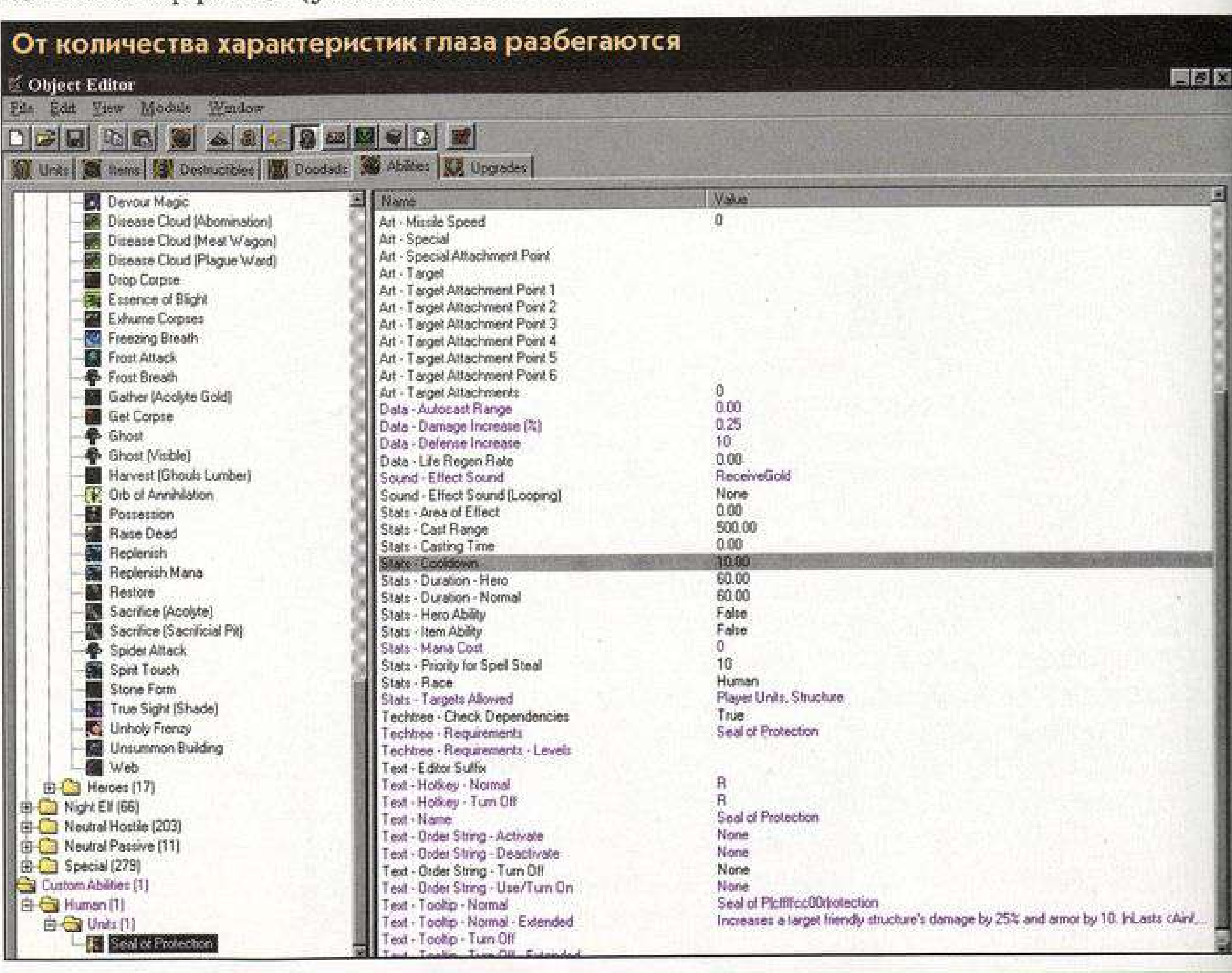
Art (*"Графика"*) – в отличие от предыдущих разделов, здесь можно изменить только вид иконки, соответствующей апгрейду, и ее место на панели приказов. Нередко содержит несколько значений – по числу уровней апгрейда.

Data (*"Данные"*) – позволяет изменить игровой эффект от апгрейда. На выбор предоставляется около трех десятков типов эффектов (усиление атаки или брони, активация ранее скрытой способности, увеличение дальнобойности и т.д.). После выбора типа нужно указать информацию, касающуюся только этого конкретного эффекта. Информация зависит от типа эффекта: для усиления атаки это будет числовое значение, а для активации способности – название этой самой способности. Можно задать одному апгрейду несколько эффектов сразу.

Stats (*"Характеристики"*) - числовые характеристики апгрейда - его стоимость в золоте и древесине, количество уровней, время, в течение которого происходит его исследование и т.п. Также иногда содержит несколько значений, по числу уровней апгрейда.

Techtree (*"Технологии"*) - указать, какие здания или другие апгрейды требуются для исследования данного апгрейда. Содержит, как правило, несколько значений, по числу уровней апгрейда.

От количества характеристик глаза разбегаются





Вот теперь — можно. Итак, Seal of Protection в действии...



...результат — налицо

Text (*"Текст"*) - изменить текст, сопровождающий улучшение, например, его название, всплывающую над ним подсказку и описание. Также содержит несколько значений, по числу (не поверите!) уровней апгрейда.

Сделаем так, чтобы вышеупомянутая способность Seal of Protection была доступна только после проведения соответствующего апгрейда. Создадим новый апгрейд на основе, к примеру, всем известного Cloud. Как изменять текст и иконку – вы уже знаете. Теперь самое главное – связать апгрейд с существующими юнитами и заклинаниями. Заходим в раздел *Units* (*"Войска"*), выбираем *Town Hall* (*"Ратушу"*) и в секции *Techtree* (*"Технологии"*) добавляем наш апгрейд в графу *Researches Available* (*"Доступные исследования"*). Затем идем в раздел *Abilities* (*"Способности"*) и в той же секции *Techtree* (*"Технологии"*) прописываем нужный апгрейд в графе *Requirements* (*"Требования"*). Все, теперь наш инженер со всеми своими способностями наконец-то обрел законченный вид.

Часть вторая
Игры разума

Создать новый юнит и снабдить его новыми способностями – это только половина дела. Нужно еще научить компьютер использовать "новичка" в бою (если, конечно, ваша конверсия не ориентирована исключительно на мультиплеер). Для этой благородной цели в новой версии World Editor'а существует встроенный *AI Editor* (*"Редактор ИИ"*), который позволяет настроить ход мыслей "электронного болвана" в соответствии с собственными требованиями. Нужен "мальчик для битья", еле-еле справляющийся с обороной собственной базы? Пожалуйста! Хотите "папский" AI, который не оставит ни единого шанса даже опытному игроку? Это будет посложнее, но тоже вполне реально. Впрочем, чтобы жизнь медом не казалась, к AI Editor

КАРТОГРАФАМ НА ЗАМЕТКУ

Новая версия World Editor'а содержит ряд полезняшек и для тех, кто не собирается связываться с разработкой конверсий, а использует редактор по прямому назначению – для рисования карт.

Во-первых, одним из главных нововведений можно считать появление полноценного редактора кампаний – Campaign Editor. Он позволяет объединить несколько карт в почти полноценную кампанию, с "фирменным" меню и фоновым экраном, уровнями сложности и тому подобными вкусностями. Более того, он позволяет импортировать дополнительные файлы (к примеру, скины или озвучку) сразу в архив кампании, чтобы не забивать этим добром каждую карту. Точно так же можно создать общие для всех карт параметры юнитов, героев и т.п. Интерфейс Campaign Editor'а весьма прост в освоении и посему подробно рассматриваться здесь не будет.

Во-вторых, появились дополнительные опции при определении параметров карты через меню **Scenario** => **Map Properties** (**"Сценарий"** => **"Параметры карты"**). Теперь можно установить оттенок воды, установленную по умолчанию текстуру неба, погодные условия, цветной туман и т.п. Кроме того, через меню **Advanced** (**"Дополнительно"**) теперь позволяется заменять один тип декораций или ландшафта на другой, изменять игровые постоянные вроде upkeep'а или времени смены дня и ночи, а также просматривать всю карту целиком.

В-третьих, создатели World Editor'а обнародовали полный список "горячих клавиш" на NumPad, позволяющих манипулировать объектами и декорациями как душе угодно – вращать, поднимать и опускать, размещать поверх друг друга и т.д. Эти функции нигде не продублированы, в меню не отражены, и до выхода TFT о них знали только сами разработчики да горстка "продвинутых" фанатов. Теперь же этот список перед вами - пользуйтесь на здоровье. Только не забудьте, что для активации NumPad-клавиш нужно сперва включить **NumLock**.


Манипуляции с настройками карты иногда приводят к весьма психоделичным результатам

Используя "скрытые" NumPad-клавиши, можно создавать такие вот сложные конструкции из doodad'ов

Стрелки на NumPad – передвижение объекта вправо-влево-вверх-вниз и по диагонали;
Ctrl + стрелки на NumPad – передвижение объекта вправо-влево-вверх-вниз и по диагонали без учета границ (т.е. один объект может как угодно пересекаться с другим), относится только к декорациям;
/ - вращение объекта против часовой стрелки;
***** - вращение объекта по часовой стрелке;
+ - пропорциональное увеличение объекта (эта и последующие операции относятся только к декорациям);
- - пропорциональное уменьшение объекта;
Home - увеличение объекта по осям XY;
End - уменьшение объекта по осям XY;
PageUp - увеличение объекта по оси Z;
PageDown - уменьшение объекта по оси Z;
Ctrl + PageUp – перемещение объекта вверх по оси Z;
Ctrl + PageDown – перемещение объекта вниз по оси Z.

имеются две серьезные претензии. Во-первых, он не позволяет базировать свой скрипт на одном из исходных, приходится либо брать за основу то, что дают (примитивнейший скрипт, годный только на создание полудюжины крестьян), либо начинать все с нуля. Во-вторых, AI Editor сжирает совершенно чудовищное количество ресурсов "Винды" (больше, чем все прочие модули World Editor'а вместе взятые), вплоть до того, что многие программы отказываются запускаться параллельно с ним. Делайте выводы.

AI Editor состоит из пяти разделов: *General* (*"Основные параметры"*), *Heroes* (*"Герои"*), *Building* (*"Строительство"*), *Attacking* (*"Нападение"*) и *Test Configuration* (*"Проверка конфигурации"*). Рассказываем по порядку:

General ("Основные параметры")

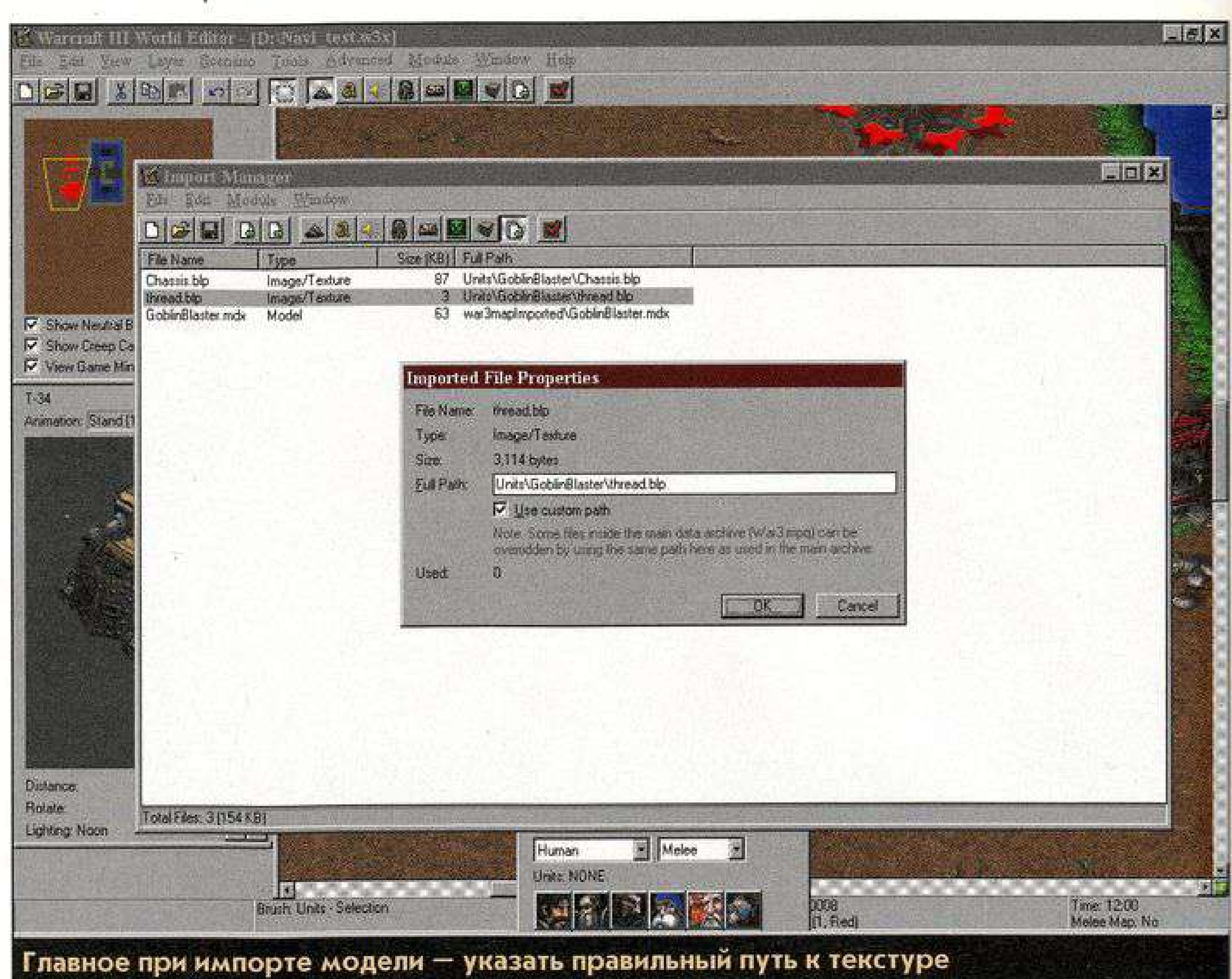
Здесь содержатся главные установки, определяющие поведение AI.

Name (*"Название"*) – название созданного вами искусственного интеллекта.

Race (*"Раса"*) - выбор расы, для которой вы создаете AI. Вы можете выбрать нестандартную расу (custom): это позволит использовать нестандартные войска, способности и исследования (только не забудьте импортировать в редактор нужные вам нестандартные данные). Также выбор нестандартной расы позволяет AI использовать в бою "именных" героев (Артаса, Тралла, Джайну и прочих), а также "специальные" юниты, не доступные в мультиплеере.

Set Player Name (*"Имя игрока"*) - при включенном параметре установленное выше название AI будет фигурировать в качестве имени соответствующего игрока.

Melee (*"Сражение"*) – позволяет AI более четко координировать свои действия с игроками-союзниками. Обычно используется для игры в режиме *Melee* (*"сражения"*).



Главное при импорте модели — указать правильный путь к текстуре

Random Paths (*"Случайные пути"*) - позволяет AI выбирать различные направления для атаки.

Target Heroes (*"Цель – герои"*) - при включенном параметре войска под управлением AI будут в первую очередь атаковать вражеских героев.

Repair Structures (*"Ремонт зданий"*) - при включенном параметре работники AI будут автоматически чинить здания, нуждающиеся в ремонте.

Heroes Flee (*"Бегство героев"*) - при включенном параметре герои AI будут стараться покинуть поле боя в случае, если они получили серьезные повреждения либо утратили способность атаковать (например, будучи под действием негативного заклинания).

Units Flee (*"Бегство войск"*) - при включенном параметре все войска AI (кроме героев) будут стараться покинуть поле боя при вышеописанных условиях.

Groups Flee (*"Бегство отрядов"*) - при включенном параметре атакующие отряды AI будут стараться покинуть поле боя при вышеописанных условиях.

Have No Mercy (*"Без пощады"*) - при включенном параметре AI значительно усиливает давление на ослабленного либо находящегося в невыгодном положении противника. Такой тип атаки относится к приоритету Enemy - Major Assault ("Враг - главный удар").

Ignore Injured (*"Без поврежденных"*) - при включенном параметре в атакующий отряд AI не будут включены войска, получившие более 50% повреждений.

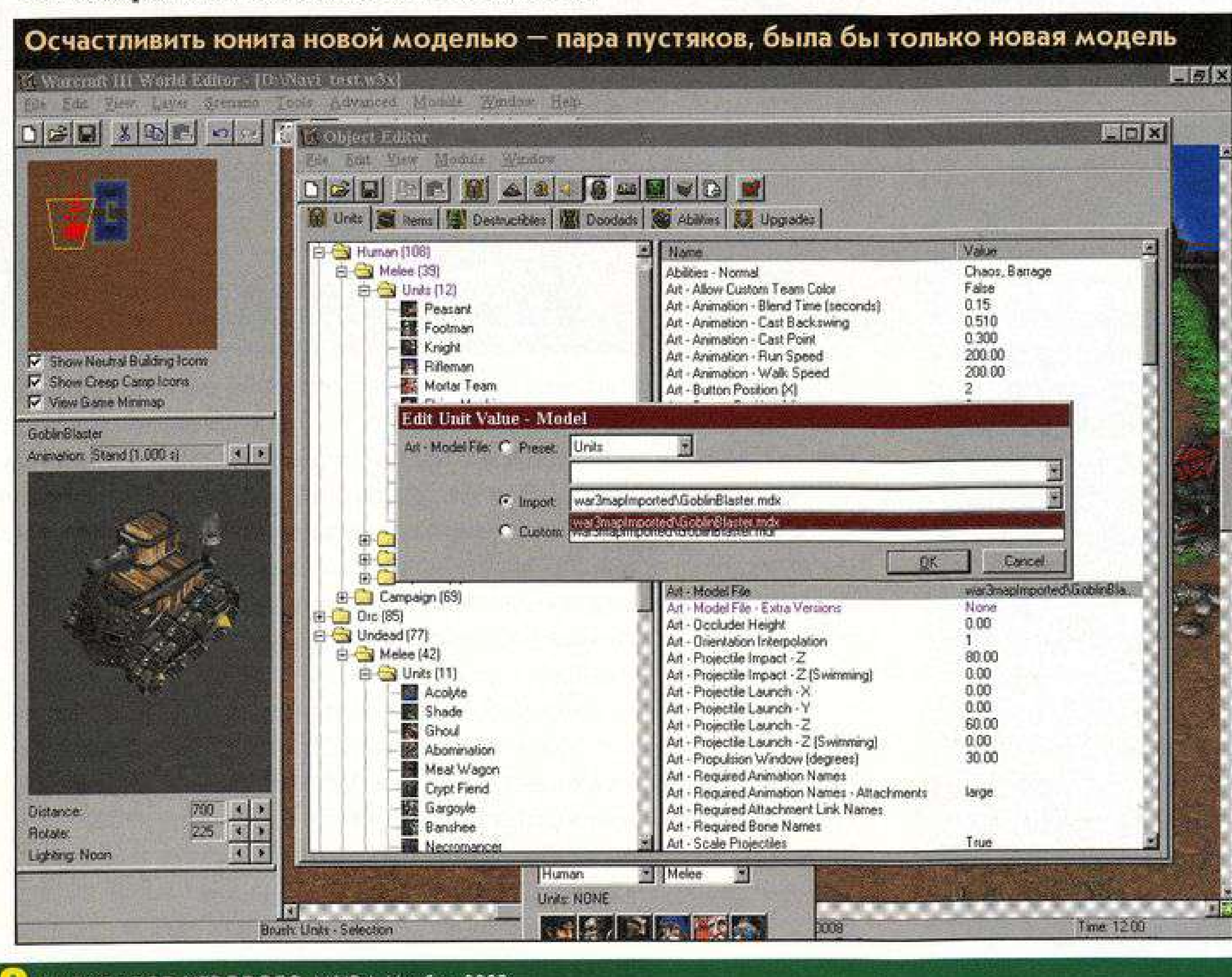
Remove Injured (*"Увольнение"*) - при включенном параметре поврежденные войска AI будут периодически отправляться в лагерь (или к целебному источнику) для восстановления здоровья.

Take Items (*"Взять предметы"*) - при включенном параметре герои AI будут пытаться подбирать все полезные предметы на своем пути.

Buy Items (*"Покупать предметы"*) - при включенном параметре герои AI будут покупать полезные предметы в специальных зданиях.

Slow Harvesting (*"Замедлить сбор"*) - при включенном параметре работники AI будут собирать только по одной единице дерева и золота за одну ходку. Это параметр применяется, если нужно значительно ухудшить экономическое положение AI.

Allow Home Changes (*"Смена основного лагеря"*) - при включенном параметре AI сможет выбрать другое месторасположение основной базы, где будут со-

Осчастливить юнита новой моделью — пара пустяков, была бы только новая модель




"Тридцатьчетверка" на паровом ходу к бою готова!

бираться и куда будут отступать его войска.

Smart Artillery (*"Умная артиллерия"*) - при включенном параметре артиллерия при каждой возможности будет выдвигаться вперед и начинать атаку вражеской базы.

Custom Data (*"Нестандартные данные"*) – позволяет импортировать или экспортировать нестандартные данные, созданные в Object Editor.

Conditions (*"Условия"*) - изменение условий, сходных с теми, что используются в редакторе триггеров, но предназначенных для использования только в AI Editor. При редактировании условий необходимо помнить о существовании так называемых *"капитанов AI"* (*AI Captain*). "Капитаны" невидимы, они не вступают в схватки и действуют исключительно как направляющая сила. "Капитаны" бывают двух типов: атакующие и обороняющиеся. Атакующий "капитан" остается в главном здании базы (ратуше и т.п.) и ждет формирования волны атаки. После этого "капитан" ведет атакующие войска к ближайшей цели, а затем возвращается обратно на базу. Обороняющийся "капитан" располагается между базой и местом добычи ресурсов и бездействует до нападения противника на базу. В случае нападения он собирает все дружественные юниты в лагере и приказывает им атаковать нападающих.

Heroes ("Герои")

Как следует из названия, в этом разделе содержится вся информация по управлению героями. Имеется возможность выбора героев (не более трех) под началом AI, установки порядка их обучения и прокачивания тех или иных способностей. Список героев ограничен четырьмя стандартными персонажами для каждой расы. При выборе нестандартной расы открывается доступ ко всем без исключения героям. Список способностей зависит от конкретного героя.

Building ("Строительство")

Этот раздел можно условно разделить на две части – производство и ресурсы. В первой (левая половина экрана) определятся, какие юниты (здания) и в каком количестве AI будет строить, какие апгрейды проводить и т.п. Во второй – какие ресурсы он будет добывать.

Производство:

Base Building (*"Строительство лагеря"*) – выбор работника, который будет осуществлять строительство лагеря AI. Доступные варианты зависят от выбранной вами расы.

Mine Building (*"Строительство рудника"*) - выбор работника, который будет осуществлять строительство рудника (это применимо только для нежити, хотя способность "Проклятие рудника" можно придать и работнику любой другой расы).

Build Priorities (*"Приоритеты строительства"*) - указание для AI приоритетов строительства, исследования и улучшения. После смерти каждого воина либо работника AI будет заменять потерянные войска войсками тех же типов (естественно, пока хватает ресурсов или этому не препятствует какое-либо из заданных условий). Приоритеты строительства определяются в пяти столбцах:

Build (*"Строить"*) - что будет построено (исследовано, улучшено).

Total (*"Всего"*) - количество приоритетов одного и того же типа строительства. Число за скобками указывает количество приоритетов для AI в целом, число в скобках указывает количество приоритетов только для выбранного лагеря.

Food (*"Пища"*) - количество используемой пищи, а также ее ограничение. Красным цветом выделяется приоритет, выводящий количество используемой пищи за рамки ограничений.

Town (*"Лагерь"*) - к какой базе применяется порядок строительства (основной или одной из дополнительных).

Condition (*"Условие"*) - если что-либо не удовлетворяет указанному здесь условию, AI пропускает данный приоритет строительства и переходит к следующему. Условие может быть как общим, т.е. указанным в закладке General ("Основные параметры"), так и созданным исключительно для этого приоритета.

Ресурсы:

Gold Worker (*"Золотодобытчик"*) - выбор работника, который будет отвечать за сбор золота. Доступные варианты зависят от выбранной вами расы.

Lumber Worker (*"Лесоруб"*) - выбор работника, который будет отвечать за сбор древесины. Доступные варианты зависят от выбранной вами расы.

Harvest Priorities (*"Приоритеты добычи"*) - указание для AI приоритетов сбора ресурсов. Приоритеты добычи определяются в четырех столбцах:

Harvest (*"Добыча"*) - ресурс, который будет добывать работник.

Workers (*"Работники"*) - количество работников, для которых указан один и тот же приоритет.

Town (*"Лагерь"*) - лагерь, для которого работники добывают ресурс.

Condition (*"Условие"*) - если что-либо не удовлетворяет указанному здесь условию, AI пропускает данный приоритет добычи и переходит к следующему. Как и в случае с производством, условие может быть как общим, так и созданным исключительно для этого приоритета.

Attacking ("Нападение")

В этом разделе находятся параметры, отвечающие за главную функцию AI в любой стратегии – нападение на противника.

Attack Groups (*"Атакующие отряды"*) - здесь перечислены атакующие отряды AI, здесь же их можно создавать.

Current Group (*"Текущий отряд"*) - состав атакующих отрядов. Каждый член отряда представлен тремя столбцами.

Unit Type (*"Тип войск"*) - тип войск, к которому относится член отряда. Доступные войска зависят от выбранной вами расы.

Quantity (*"Количество"*) - количество войск данного типа в отряде.

Condition (*"Условие"*) - если что-либо не удовлетворяет указанному здесь условию, в текущую группу этот член не включается. Условие может быть как общим, т.е. указанным в закладке *General* (*"Основные параметры"*), так и созданным исключительно для этого приоритета.

Attack Waves (*"Волны атаки"*) - порядок волн атаки. Каждый член атакующего отряда представлен тремя столбцами.

\# - порядковый номер волны. К этому номеру можно обращаться при составлении условий сравнения целочисленных.

Attack Group (*"Атакующий отряд"*) - название атакующего отряда, приписанного к данной волне атаки.



Delay ("*Задержка*") - время до начала следующей волны атаки.

Minimum Forces ("*Минимум войск*") - минимальное количество войск, необходимое для запуска волны атаки.

Initial Delay ("*Начальная задержка*") - время перед началом первой волны атаки.

Repeat Waves ("*Повторные волны*") - количество волн атаки (не считая последней волны).

Target Priorities ("*Приоритеты целей*") - цели волн атаки. Здесь есть два столбца.

Target ("*Цель*") - выберите цель атаки. Чем выше по списку расположена цель, тем выше у нее приоритет.

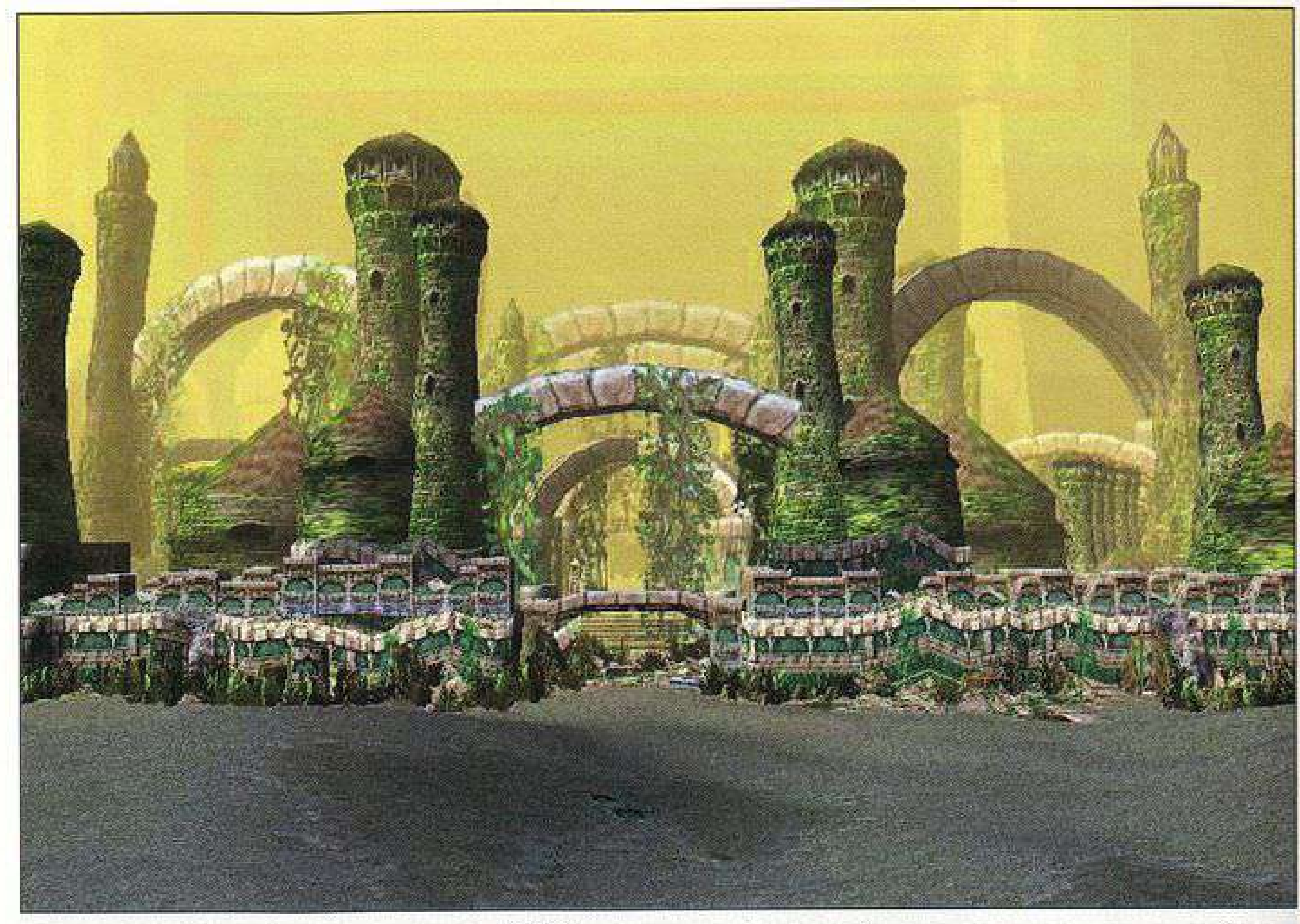
Conditions ("*Условия*") - если что-либо не удовлетворяет указанному здесь условию, при определении целей атаки эта цель будет пропущена. Условие может быть как общим (указанным в закладке "Основные параметры"), так и созданным исключительно для этого приоритета.

Test Configuration ("Проверка конфигурации")

Этот раздел понадобится вам только в том случае, если вы хотите проверить работу своего AI на стандартных melee-картах. Вы можете установить скорость и параметры игры, расы и цвета игроков, гандикап (который в софтклабовской версии обозвали "помехой") и т.п. – все, как при обычном melee. Если же вам нужно проверить работу AI на самодельной (нестандартной) карте, сначала сохраните файл AI-скрипта с расширение AI, а затем импортируйте его с помощью Import Manager ("Менеджер импорта") и воспользуйтесь командой "Проверить карту"... Стоп! А вот тут мы как раз подходим к третьей и заключительной части нашего руководства – работе с Import Manager. Читайте дальше...

Часть третья (очень короткая)
Как придать своему творению толику индивидуальности

Мысленно вернемся к первой части сего манускрипта. Да, мы выдали нашему юниту секретную модель, ранее не использованную в игре. Но ведь запасы этих моделей в недрах игрового архива не бесконечны! Посему встает вопрос об импортировании в игру полностью новых моделей и скинов. Если бы эта статья писалась полгода назад, то дальше последовало бы долгое и нудное описание всевозможных mpq-запаковщиков и распаковщиков, конвертеров из zip в mpq и т.д. Но теперь, с выходом TFT, ситуация значительно облегчилась – все условия для импортирования заложены самими разработчиками в модуль *Import Manager* ("*Менеджер импорта*").

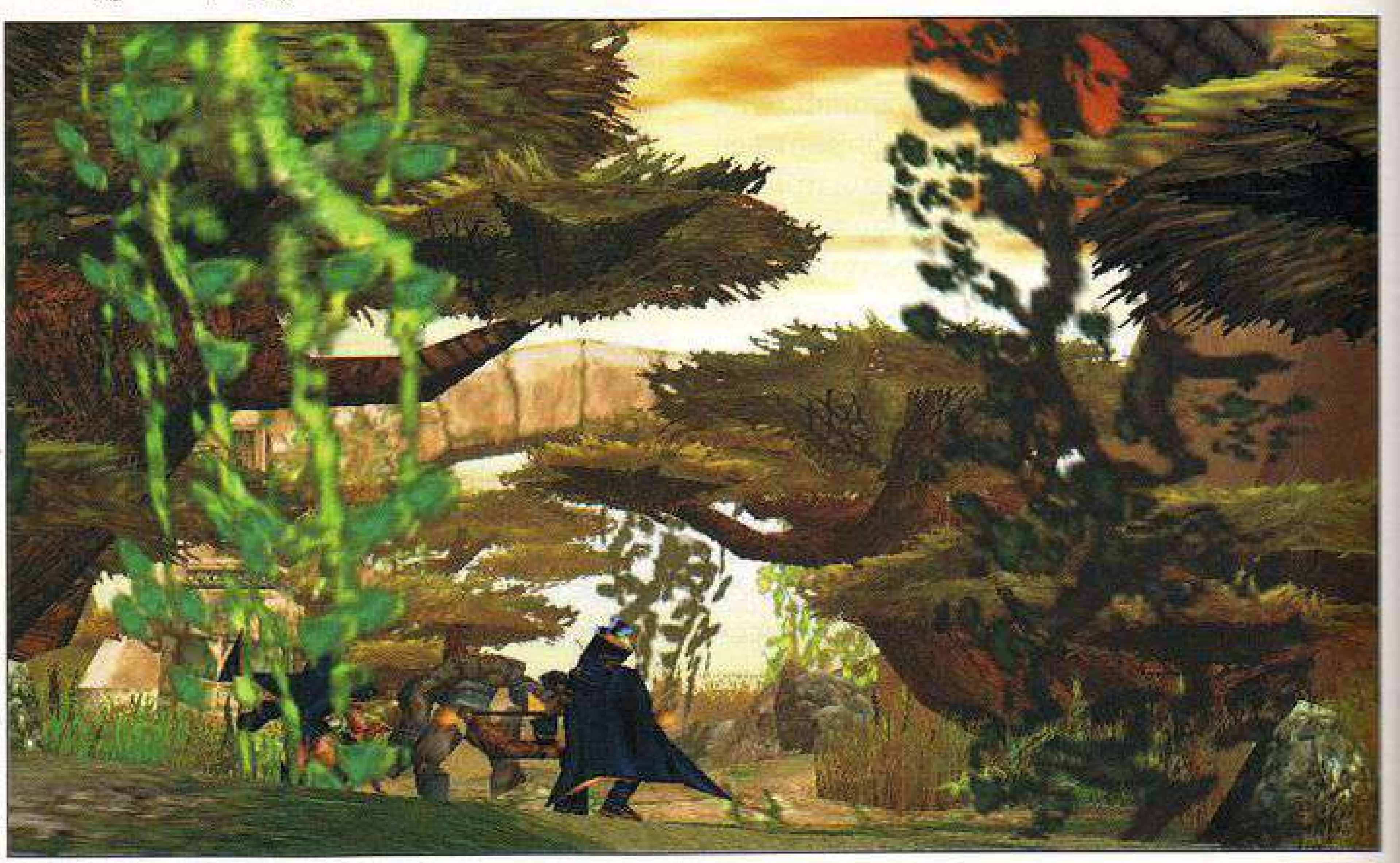


Запустив этот модуль, первым делом нажмите Ctrl-I (или же пиктограмму с зеленой стрелкой в верхней части экрана). Это позволит вам загрузить любой файл в архив карты. Для примера возьмем модель Goblin Blaster с нашего прошлого диска. Импортируем в карту все относящиеся к ней файлы – GoblinBlaster.mdx (собственно модель), chassis.bp и thread.blp (текстуры). Теперь в Import Manager вы можете увидеть название файла, его тип, размер и путь к нему. По умолчанию все файлы сохраняются в папке war3mapimported\. Если для модели это не имеет принципиального значения (важно только, чтобы портрет находился в одной папке с игровой моделью), то текстура, лежащая в "неправильной" папке, просто не будет работать (т.к. путь к текстуре жестко прописан в файле модели). Посему путь к папке текстуры придется изменить – кликаем на blp-файл дважды и вводим Units\GoblinBlaster\thread.blp или Units\GoblinBlaster\chassis.blp в зависимости от имени файла. Вообще, путь к текстуре варьируется в зависимости от модели и обычно указан в ее readme-файле. Теперь заходим в *Object Editor* ("*Редактор объектов*") и в разделе *Units* ("*Войска*") создаем новый юнит по уже известной схеме, в графе *Model File* ("*Файл модели*") выбираем строчку *Import* ("*Импорт*"), где указываем наш war3mapImported\GoblinBlaster.mdx.

После сохранения карты все файлы (в нашем случае – модели и текстуры), находящиеся в менеджере импорта, интегрируются в файл карты.

Вместо эпилога

Вот и все на сегодня. Game, вопреки расхожему мнению, отнюдь не over, а только начинается. Вспомним, к примеру, StarCraft – его долголетие (а ведь он до сих пор жив-здоров и даже процветает) обеспечили не только "полевые командиры" на battle.net, но и специальные отряды модмейкеров и картографов, заваливших интернет сотнями карт, кампаний и модификаций. И никто не сомневается, что WarCraft III, особенно с притоком свежей кровушки в лице TFT, просто обязан повторить (а то и переплюнуть) срок своего достославного предка, в том числе и в качестве полигона для творцов новых миров. Так что рисуйте карты, клепайте моды, и да пребудет с вами дух великого "Крафта".



Возвращение Будулая

Reckless Driver

"Будулай! Что они с тобой сделали?!"
Из к/ф "Возвращение Будулая"

★ Жанр **Аркадные автогонки** ★ Издатель **Davilex** ★ Разработчик **Davilex** ★ Рекомендуется **Pentium-III, 256 Mb RAM, 3D (64 Mb)**
★ Сайт игры **www.davilex.com/products/londonracer2**

Эта телевизионная кинолента пользовалась популярностью в начале девяностых. Пришел Будулай домой непонятно откуда и никого не помнит. Все смотрят и удивляются - вроде Будулай пришел, а никого не помнит. Странный какой-то Будулай. Какой-то не такой. Другой. Естественно, хуже, чем был.

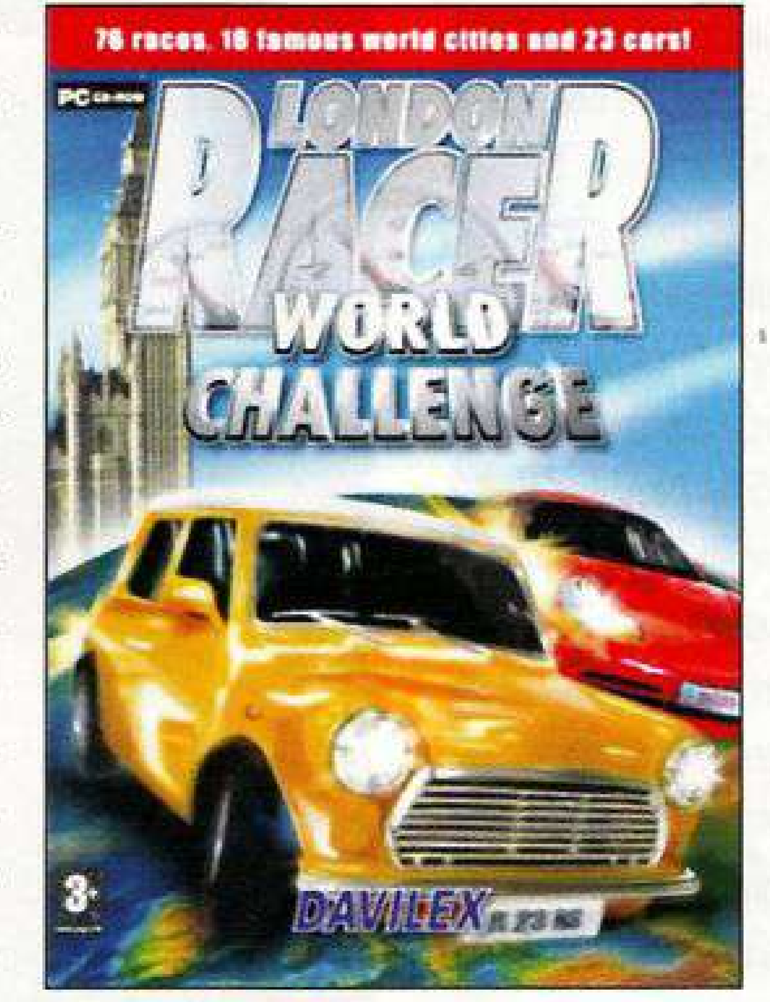
Парни из Davilex понравились нам с самого первого проекта, и затем любовь к забавным голландцам только крепла. Выбрав в качестве основной стратегической линии автомобильные аркады, компания к текущему году добились на данном поприще солидных успехов, и мы уже причисляли Davilex к разряду маститых разработчиков, которые не подведут ни при каких условиях. Пример рассмотренного в прошлом номере удивительно оригинального и бесшабашного Beach King, казалось, только подтверждал надежды и чаяния. Но тут пришел Будулай в лице London Racer World Challenge и спутал абсолютно все карты.

Теория

Надо сказать, появления этой игры лично я ожидал пусть без трепета, но с определенного рода радужными надеждами. В прошлом году предыдущая часть серии покорила существенно улучшенной графикой и динамичным игровым процессом. Иногда в такие аркады необходимо играть для укрепления психологического здоровья, а так как оно у меня в последнее время несколько расшатано, то очередную "лечебную дозу" ждал. И вот звонок, приезжай, дескать, забирай. Лечу-лечу!

Но предварительно я не поленился залезть на сайт разработчика, дабы быть готовым ко всему. Как и следовало ожидать, такие посетители, как я, на странице, посвященной London Racer World Challenge, подвергались сеансу интенсивной рекламной терапии, которая, скажу честно, возымела желаемый эффект. Ну, скажите, пожалуйста, как не повестись на нижеследующие обещания?

Было объявлено, что продолжение серии, две предыдущих игры которой разошлись тиражом более шестисот тысяч экземпляров, будет еще лучше и играбельнее предшественников. Кто бы сомневался! Далее разработчики начали умело давить на факты. Дескать, London Racer World Challenge - самый упакованный Racer за всю историю жанра. Играть - не переиграть! Всего в новом произведении вы обнаружите семьдесят шесть трасс на шестнадцати локациях и двадцать три различных автомобиля! Игрок получает не уникальную, но все же приятную возможность поездить по наиболее известным улицам таких городов, как Париж, Лондон, Берлин, Нью-Йорк, Лос-Анджелес. Искусственный интеллект соперников подвергся существенному изменению, и теперь принимать участие в заездах будет еще интереснее, а результаты гонок окажутся весьма и весьма непредсказуемыми! Полиция, опять же! Копы будут весьма активными участниками происходящих баталий и действовать станут агрессивно и напористо. Ну, а в заключение выдавалось ценное напутствие - нарушать правила, подрезать врагов, лошить полицию и делать все во имя победы. Воодушевленный, я поехал за диском, по дороге набрав несколько бонус-очков за пять собак и шесть старушек, оснащенных тележками.



Практика

Диск весело пищал и скрипел в приводе, а я пялился на ползущую строку установки. Наконец, игра запущена, а с ней - в полный рост процесс облома.

Сначала немного об интерфейсе. Неужели в Голландии кончилась трава? Или разработчики подсели на более серьезные формы наркотических веществ и теперь пребывают в перманентном обломе, не способные на маломальский креатив? В меню четыре строчки и один играбельный режим, который называется чемпионатом. Оформление интерфейса ужасающее. Что ж, давайте запустим первенство.

О-па! На экран выдвинулся длинющий список чемпионатов. Я не считал, но никак не менее десяти штук. Доступен - самый слабый. Тыкаем в него. Вау! Вылезло четыре мини-первенства. Производим в уме вычисления, ага, вот откуда взялись описанные выше цифры. В гараже - кривоногие, страшные машины, чьи трехмерные модели не обновлялись, кажется, больше двух лет. Вымышленные прототипы изо всех сил стараются напоминать реальные образцы, и это им удается так же хорошо, как китайским кроссовкам pereebok напоминать английский оригинал. Ладно, давайте уже на трассу.

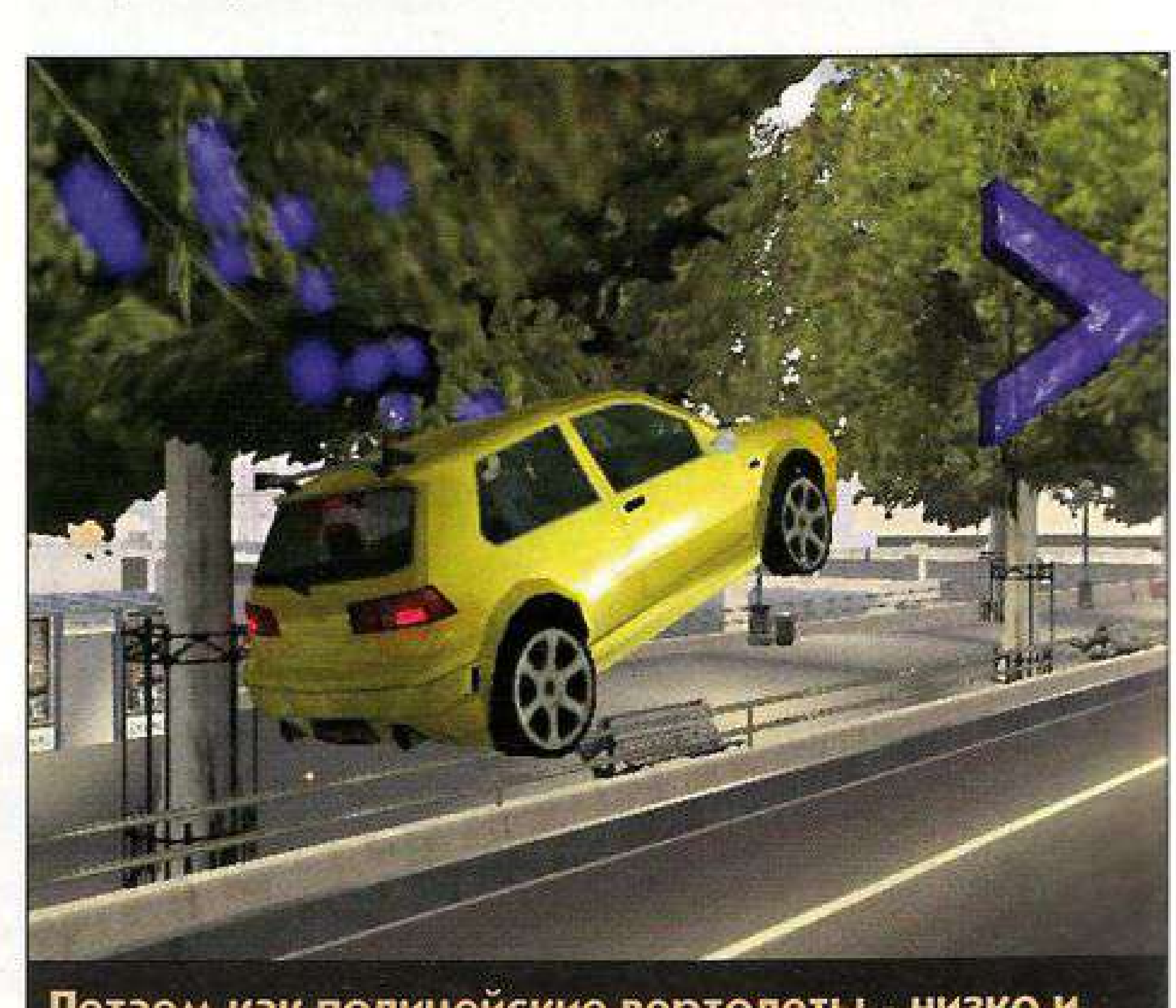
Кошмар! Графика не улучшена, а, кажется, стала еще хуже. Прощать машинам угловатость и убожество нет никаких сил, а скудная детализация треков не выдерживает критики! Управление тупое, и удовольствия от игрового процесса получить так и не удалось. Геймплей примитивен. Никакого развития, никакой эволюции! Davilex, что с они с вами сделали?

The end

А к Будулаю в итоге все же вернулась память. Современная медицина способна на многое. Он стал улыбаться, разговаривать, активно жестикулируя, и всячески радовать окружающих его людей. Самому Будулаю было также очень радостно.

Н





Летаем как полицейские вертолеты - низко и быстро!



Мерзкие копы на уродливых тарантасах...



Эх, как все красиво, в статическом-то изображении...

По тонкому льду

Владимир ЧАПЛЫГИН

★ Жанр Спортивный симулятор ★ Издатель Electronic Arts ★ Разработчик Black Box, EA Sports ★ Рекомендуется Pentium III, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb)
★ Сайт игры www.nhl2004.com

Если честно, то, запуская с рабочего стола иконку с игрой, автор этих строк больше всего побаивался увидеть не возрождение, а глубокое падение популярного спортивного сериала. Поводом моих опасений являлся тот факт, что за свою почти десятилетнюю историю виртуальный NHL все время находился в руках знаменитой канадской компании EA Sports. И если бы NHL 2003 не оказался в прошлом году скуп на крупные нововведения, то наверняка бы все осталось на своих местах. Скорее всего, нас бы ожидала очередная отполированная до блеска усовершенствованная версия, блестящая яркой краской снаружи, но значительно проржавевшая внутри.

Впрочем, боссы издательства Electronic Arts поступили по-своему. Они решили доверить создание NHL 2004 студии Black Box (кстати, тоже родом из страны кленовых листьев), а EA Sports доверили роль эдакого надзирателя. И не прогадали. Стоит заметить, что новички рынка PC-игр (до этого разработчики трудились исключительно на благо различных приставок) уже знакомы со спецификой возведения хоккейных симуляторов, так как в их послужном списке значится ныне покойный представитель хорошо известного в консольных кругах сеговского сериала NHL Hitz с порядковым номером 2002.



Двое на одного. Пусть и не честно, зато надежно

Коррозия металла

Окрыленная таким доверием Black Box в отличие от более маститых девелоперов из EA Sports не стала идти по пути наименьшего сопротивления и, дабы избавиться от накопившейся с осени 2000 года ржавчины (именно тогда появился на свет революционный для своего времени NHL 2001), полностью перетряхнула всю игру. Взамен аккуратно счищенного наждачной бумагой слоя (например, абсолютно аркадная фича Game Breaker Meter) разработчики на свой страх и риск наложили фирменное покрытие собственного изготовления. Абсолютно новая система пасов, значительно обогащенное, но при этом не громоздкое управление, четкая математическая зависимость поведения хоккеистов на льду от целой россыпи параметров и, конечно же, отдельный мир абсолютно самостоятельного режима dynasty mode, с многочисленными нюансами которого нам предстоит разбираться еще не один месяц. Скорее всего, при таком числе значительных новинок наверняка какая-то мелочь проскочила мимо глаз. Впрочем, даже этого должно хватить с лихвой.

Разумеется, в стороне не осталась и полировка наружной поверхности, то есть усовершенствование графического движка. Но обо все по порядку...

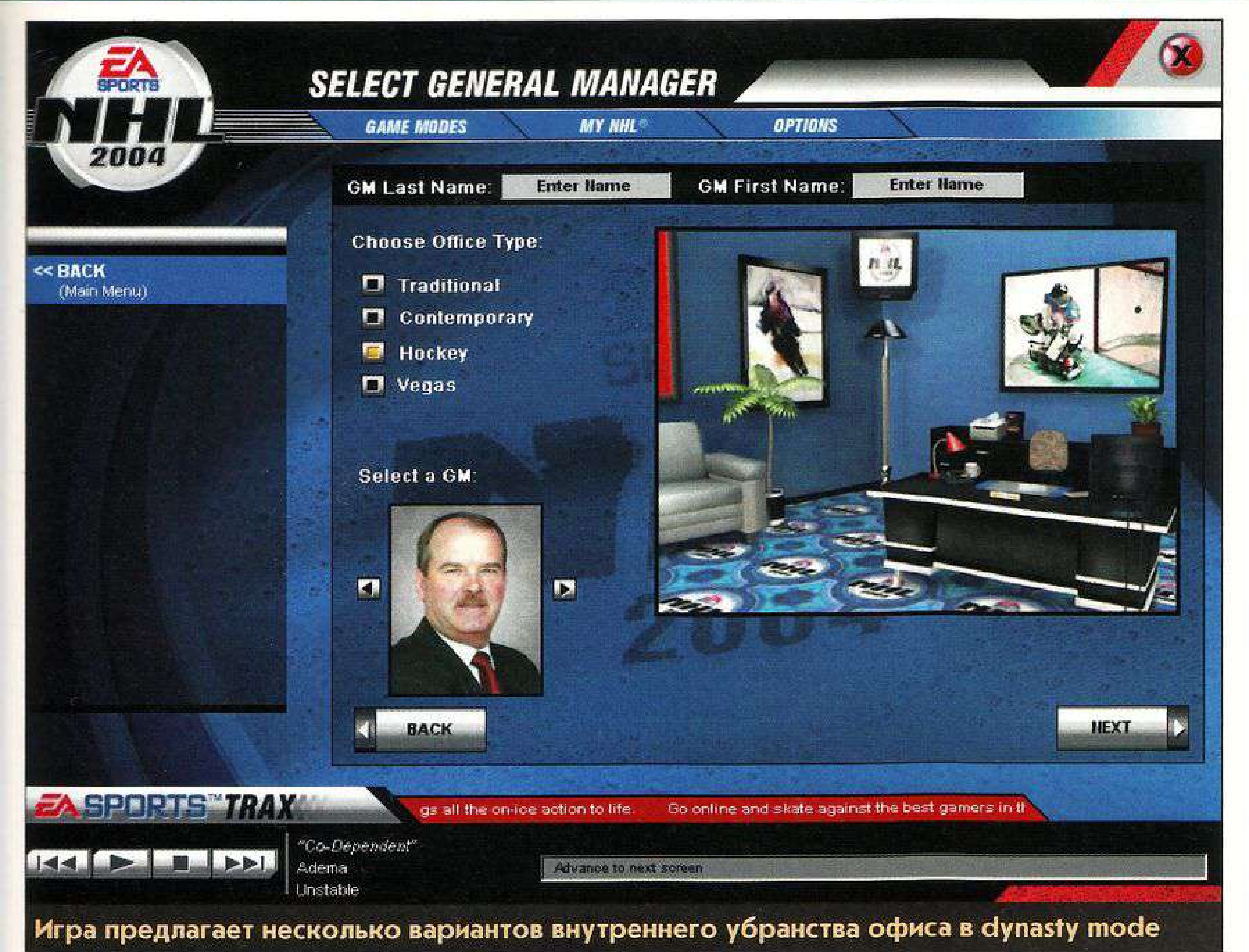
Всмотритесь в крайне сосредоточенное лицо исполняющего буллит хоккеиста



В погоне за шайбой

Сразу бросается в глаза существенно возросший уровень искусственного интеллекта не только вашей дружины, но и игроков соперничающей с вами команды. Если вы подолгу засиживались за NHL 2003, то должны помнить, что существовал целый ряд безотказных приемов, позволявший лихо увиливать от защиты и выходить один на один с вратарем противника. Отныне так называемых читерских способов забивания шайб практически не осталось. Единственный грешок, который тянется вот уже несколько лет, - когда хоккеист объезжает ворота, выманивает на себя вратаря, после чего отдает точный пас накатывающемуся партнеру. Последнему остается только вколотить каучуковый диск в никем не защищенный угол. К сожалению, данный баг никуда не исчез. Но разработчики сумели снизить его значение до минимума. Подобные шайбы удается забить раз в одну, а то и две игры, так как защитники соперника в таком случае попросту наглухо баррикадируют своими телами подступы к воротам.

Еще один интересный момент – свежий взгляд на драки. В прошлом году матчи прерывались по совершенно непонятным причинам, после чего и начинались разборки. Например, такие курьезы возникали даже при выходе двух нападающих на одного защитника. Сейчас все поединки приведены к общему знаменателю. Когда страсти достигают строго определенной точки кипения, внизу монитора появляется соответствующая надпись, говорящая о готовности хоккеистов к драке. Если вы желаете выяснить отношения, то нажимаете на отвечаю-



Игра предлагает несколько вариантов внутреннего убранства офиса в dynasty mode

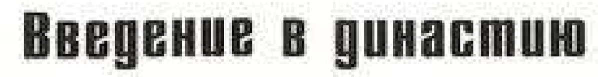
щую за поединки кнопку, после чего стартует заварушка. Кстати, благодаря введению к уже имеющимся двух дополнительных кнопок, кулачные бои стали куда реалистичнее. Чтобы поудобнее нанести разящий удар, хоккеисты пытаются схватить друг друга за свитер, частенько цепляются, а то и вовсе обнимаются, словно парочка влюбленных.

Что касается премудростей управления, то советую вам заглянуть в прошлый номер, где достаточно подробно был описан принцип действия новой системы пасов, а также функции двух новых кнопок. После знакомства с окончательной версией NHL 2004 остается лишь добавить, что осуществление приема Big Hit на поверку оказалось довольно сложным занятием. Пока вы зажимаете кнопку и ожидаете заполнение специального бара, чтобы потом всю накопившуюся энергию направить в ту или иную сторону, игроки соперника шустренько проскакивают через синюю линию и, не спеша, с чувством собственного достоинства, выкатываются на вашего голкипера. Так что в защите лучше применять легкие силовые приемы, чем рисковать и надеяться на сильнодействующие. При желании нападающего соперника можно остановить и банальным выставлением клюшки на его пути.



В NHL русские парни явно не на последних ролях

И еще один немаловажный момент. Чтобы получить удовольствие от NHL 2004, необходимо иметь хороший джойстик. Многие апологеты клавиатуры возразят мне, дескать, две лишние кнопки не помеха и при грамотной раскладке все клавиши компактно помещаются в двух рядах левой части. Спорить не буду, но, по крайней мере, для себя я уже сделал окончательный выбор в пользу джойстика с боковыми шифтами.



Введение в династию

Наконец, мы с вами добрались до отдельного мира – режима dynasty mode. В отличие от симулятора американского футбола Madden NFL 2004, вам предлагают занять не пост владельца клуба, а всего лишь кресло генерального менеджера. Причем кредит доверия руководства настолько высок, что вам дают шанс в течение двадцатилетнего управления попробовать попасть в Зал Славы. Дабы обеспечить увеличение посещаемости матчей и, конечно же, подзаработать целую кучу ценнейших очков опыта, придется вкалывать по полной программе.

Существует два способа. Первый – самый простой. Вы даете компьютеру указание на свое усмотрение вести все клубные дела. Стальные мозги начинают прочесывать рынок свободных игроков, подписывают контракты, а также неустанно следят за последними изменениями на драфте. Впрочем, пойти по такому пути – заранее объявить себя абсолютно никчемным хозяйственником. Уж лучше решать все проблемы самому.

За каждые приобретенные сто очков вам позволяют произвести то или иное улучшение своего клуба. Это может быть как обновление тренерского или медицинского персонала, так и банальный ремонт, тренажерные залы, новые раздевалки, бронирование номеров в отелях на время выездных матчей и еще целый вагон и маленькая тележка всякой всячины. Все ваши благие дела отражаются в специальном экране, где фиксируется динамика улучшений.

Разумеется, все в этом мире взаимосвязано. Например, вы не обладаете хорошим медицинским обслуживанием, следовательно, не следует ждать быст-

Настройся на игру

NHL 2004 оказался несказанно богат на различные виды настроек геймплея. К сожалению, на момент написания статьи многочисленные российские модемные хоккейные лиги так и не выработали единый для всех четкий свод правил. Журнал "Навигатор игрового мира" предлагает вашему вниманию следующий вариант:

МЕНЮ AI OPTIONS:

Вкладка Basic	
Game Speed	3
Puck Control	3
Fatigue	3
Injures	0
Fighting Difficulty	6
Shot Accuracy	0
Shot Power	2
Вкладка Skating	
Speed Burst (%)	4
Fatigue Recovery	2
Player Acceleration	2
Вкладка Checking	
Hitting Power	3
Hitting Difficulty	3
Bruise Control	3
Aggression	4
Stick Cheek Effectiveness	2
Вкладка Pass/Shoot	
Pass Assist	3
Pass Speed	3
Saucer Pass Speed	4
Pass Interceptions	5
AI Pass Frequency	3
Dump Speed	4
Dump Height	3
Soft Dump Speed	2
Soft Dump Height	5
AI Dump Puck Frequency	4
Вкладка Physics	
Puck Elasticity	2
Puck Friction	3
Glass Breaking	0
Puck Gravity	4
Вкладка Defense	
Shot Blocking	7
Hook Effectiveness	2
МЕНЮ RULES	
Period Length	7
Penalties	2
Fighting	Off
Arena Type	NHL
Tie-Break	Single OT (4 on 4)
Minor Penalty	Ends On Goal
Referee Type	NHL
Injures	Off
Offsides	On
Icing	On
2 Line Pass	On
Hero Rating	On

Примечание: если вы привыкли смотреть хоккей по телевизору, то двоечка Game Speed как раз для вас. Ежели вам приходилось воочию наблюдать за скоростями высококлассных команд, тогда смело переправляйте ползунок на троечку - так будет реалистичнее.

рого восстановления хоккеистов после изнурительных матчей.

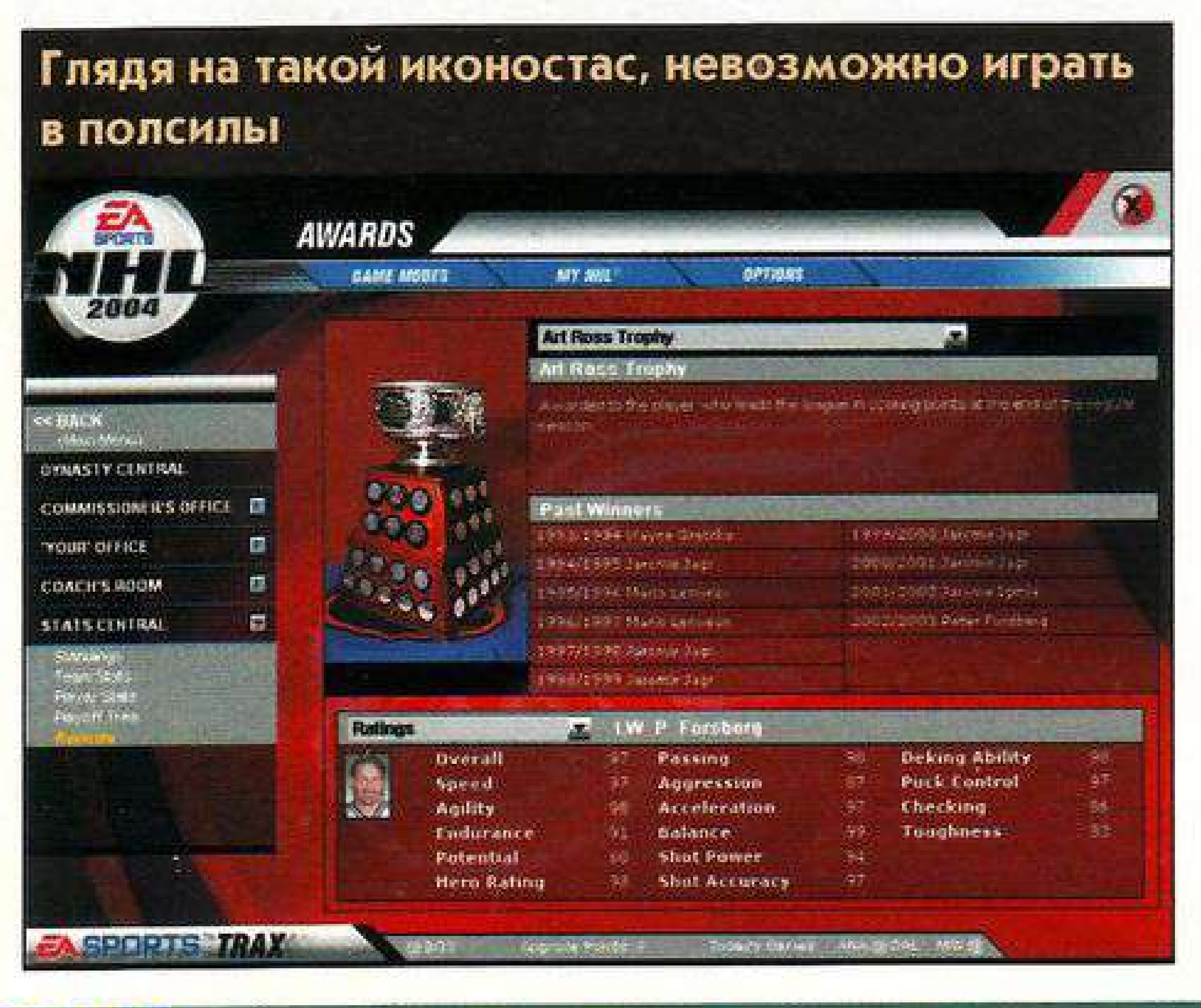
Поймешь династию – обретешь дао

В силу линейности мышления компьютер частенько не может провернуть фокусы, которые дозволены вам. А еще искусственный интеллект частенько принимает ключевые решения методом научного тыка. Так что смело берите бразды правления в свои руки. Допустим, в команде нашелся хоккеист, для которого этот сезон стал складываться как никогда удачно. У него растут показатели, прибавляется популярность. В конце концов, его итоговый рейтинг переваливает за 90 единиц. Прогрессирующий не по дням, а по часам товарищ требует заключить с ним новый контракт на лучших условиях. Что делать? При желании можно раскошелиться и надеяться на то, что подхвативший звездную болезнь игрок не остановится на достигнутом и будет колотить шайбы в ворота соперников с той же прытью, что и раньше. Но лучше всего продать доморощенного "калифа на час" и получить взамен живые деньги в кассу клуба, за которые можно приобрести сразу несколько подающих надежды молодых спортсменов. Кстати, жить за счет своеобразной прокачки хоккеистов и их последующей продажи по завышенной цене – это один из способов удачного ведения клубного хозяйства.

Иногда приятные сюрпризы преподносят недавние соперники. Например, от одной команды приходит электронное сообщение с предложением дать им для игры в плей-офф одного из ваших ветеранов, а взамен вам предлагают свой выбор на драфте. Еще один способ обогащения – подписание свободных агентов и их мгновенный обмен на все тот же желаемый приоритетный выбор на драфте.

В погоне за баснословной прибылью не следует забывать об игроках, определяющих лицо команды. Обычно в любом клубе есть несколько суперзвезд, которые постоянно требуют прибавки к зарплате. Если вы попытаетесь избавиться от них, то резко понизится посещаемость матчей, а телевизионщики перестанут к вам обращаться с заманчивыми контрактами о покупке прав на трансляцию тех или иных поединков. Так что перед принятием подобных решений частенько приходится несколько раз прокрутить в голове явные доходы от манящей сделки и завуалированные убытки. Обычно вторые перевешивают и заставляют оставаться при существующем раскладе.

Глядя на такой иконостас, невозможно играть в полсилы





И нечего спорить с арбитром. Две минуты штрафа: получите и распишитесь

Наконец, чтобы закончить трансферную тему, небольшой совет – никогда не скупитесь на развитие своих скаутов. Чем больше новичков попадет пред ваши ясные очи в день драфта, тем лучше. Это прописная истина, не требующая пояснений.

О главном

Пожалуй, самый важный момент. Все описанные выше изыскания важны лишь потому, что ваши промахи всенепременно скажутся на льду. Даже если вы обладаете отменной реакцией, недовольные своим положением хоккеисты начнут попросту "сливать" игру. Если вы не будете постоянно следить за моральным состоянием своих питомцев, а также плюнете на физическую подготовку и гибкую систему тренировок, то ждите беды.

Следует отметить, что в NHL 2004 разработчики собрали такую подробную информацию по каждому игроку, что просто диву даешься. На каждого НХЛовца накоплена уникальная статистика, состоящая аж из пятнадцати полноценных показателей. Единственный минус данной фичи заключается в том, что ради просмотра состояния команды приходится лезть в самые дебри меню. Впрочем, даже за такой интерфейс нам следует сказать программистам огромное спасибо, ибо компактно разместить такое число цифр и показателей практически невероятно.

Как обычно

По сравнению с экспериментами с графической составляющей в NHL 2003, демонстрируемая нынче на экране монитора картинка не вызывает никаких нареканий. В этом году специальная фича по прорисовке лиц хоккеистов отдельно от тел наконец-то работает без сбоев и ничем не напоминает о прошлогодних проблемах в этой области. Поразительное сходство лиц виртуальных хоккеистов с их реальными прототипами, появление зависимости силы и скорости от возраста, роста и веса, удивляющая своим качеством мимика лиц, помноженная на великолепное применение возможностей технологии motion capture - все это матчи NHL 2004.



Удачный перехват шайбы, может получиться неплохая контратака

Единственный небольшой камушек в огород разработчиков – звуковое сопровождение. К сожалению, нам предлагают фактически тот же самый набор фраз комментаторов, что и год назад. Да и музыка не оставила после себя каких-то ярких воспоминаний. Впрочем, это уже пошли мелкие придирки.

Гимн NHL 2004

Нынешнюю версию популярного хоккейного симулятора можно смело ставить в один ряд с NHL 2001, а также с первой частью легендарного сериала. NHL 2004 не уступает эти двум великим играм ни по части инноваций, ни по невероятно высокой увлекательности геймплея. Все остальные составляющие успеха в лице графики, звука, реализма и интерфейса на месте и искренне радуют геймерский глаз. Компания Black Box доказала, что издательство Electronic Arts не зря доверило им продолжение столь популярной игры. Давненько перед нами не было столь мощного спортивного продукта. Всем фанатам виртуальной Национальной Хоккейной Лиги остается сказать в адрес разработчиков троекратное браво и в знак глубокого уважения снять с голов хоккейные шлемы. Н



Собери сам

Юрий ПАШОЛОК

Едет паровоз, ему дым валит под колеса,
Едет паровоз, ему дым валит под колеса.
Эх, гули люли, пилюли, трали-вали…
Ва-банк

★ Жанр Симулятор настольной железной дороги ★ Издатель Hornby Hobbies ★ Разработчик Hornby Hobbies ★ Рекомендуется Pentium-III 700, 128 Mb RAM, 3D (64 Mb) ★ Сайт игры www.ontrackscart.co.uk/graphics/guide_hvr2.htm

Настольные железные дороги являются одним из наименее популярных хобби, связанных с моделизмом. Причин этому много: высокие цены на локомотивы, вагоны и прочие детали, большие трудозатраты. Самое главное, - для создания нормальной железной дороги требуется гораздо больше места, чем стандартная полка, на которую может поместиться с десяток пластиковых танков или самолетов.

Тем не менее, существует прослойка людей, которые хотели бы заняться этим хобби, но по ряду причин отложили затею в долгий ящик. Именно для них и предназначена Hornby Virtual Railway 2.

Настольные путейцы

Детище Hornby Hobbies не является первой игрой на железнодорожную тематику. Другое дело, что создатели Hornby Virtual Railway 2, в отличие от своих коллег (из Auran, например), не стремились создать симулятор реальной железной дороги. Напротив, разработчики выбрали до последнего времени пустовавшую нишу, взявшись за игрушечные паровозы.

Hornby Virtual Railway - одна из тех игр, национальную принадлежность которой можно определить без особого труда. Люди, хоть немного разбирающиеся в железных дорогах, быстро заметят, что абсолютно все локомотивы английского производства, как и подавляющее большинство вагонов. Техники тут, кстати говоря, немного, что и не удивительно: основной упор делался не на вождении составов, а прокладывании путей, по которым они ездят. Вот уж с чем, а с возможностями строительства дорог в детище Hornby Hobbies все в порядке: игроку предлагается внушительный арсенал всевозможных стрелок, рельсов и прочих путевых радостей. Для оживления местности предназначены всевозможные домики, платформы, мосты и тоннели. С помощью встроенного редактора можно создавать ландшафты любой конфигурации, а карты способны достигать немалых, даже по меркам "больших" симуляторов, размеров. И все это на фоне таких декораций, как гостиная или детская, не хватает только одного из разъяренных членов семьи, кричащего: "Или я, или эти дурацкие паровозики!".

Скорый поезд идет ровно шесть часов



Править напильником

Как видите, в арсенале у Hornby Virtual Railway 2 есть немало козырей. Увы, недостатков у игры ничуть не меньше. Дороги дорогами, но создаются они для того, чтобы по ним ездили поезда, и вот тут начинаются проблемы. Система сбора состава далека от совершенства, к тому же установка на рельсы далеко не всегда проходит гладко. Даже если вы успешно установили поезд, нужно, чтобы он поехал. Принципиально система управления не отличается сложностью, другое дело, что крутить реостат необходимо мышкой, а это занятие не из простых. Добавьте к этому стрелки, работающие, как им заблагорассудится.

На этом список недостатков не заканчивается. Можно было бы смириться со странно реализованным управлением, но то, как в игре реализована камера, не выдерживает никакой критики. Разработчики соорудили непонятную конструкцию из всевозможных стрелок, нормально управлять которыми могут разве что они сами. Положение несколько смягчает то, что в игре есть система "горячих камер", но даже она мало помогает, особенно если ваша карта занимает много пространства.

Между прочим...

Про Анну Каренину и ее исторический прыжок под поезд знают все. Но мало кому известно, что в Обираловке, ныне город Железнодорожный, несколько инициативных групп собирало деньги на возведение памятника главной героине романа Льва Толстова. Увы, все инициативы заканчивались убытием собранных средств в неизвестном направлении.

Доигрались

В погоне за удобством построения игрушечных железнодорожных путей Hornby Hobbies сделала несколько грубых ошибок. Но даже если эти недочеты устранить, останется еще одна неразрешимая проблема. За несколько дней до того, как автор этих строк получил Hornby Virtual Railway 2, на прилавки магазинов легли первые коробки с Trainz Railroad Simulator 2. Для детища Hornby Hobbies это приговор.



До-о-олгая дорога по гостиной



Когда-то этот паровоз установил рекорд скорости

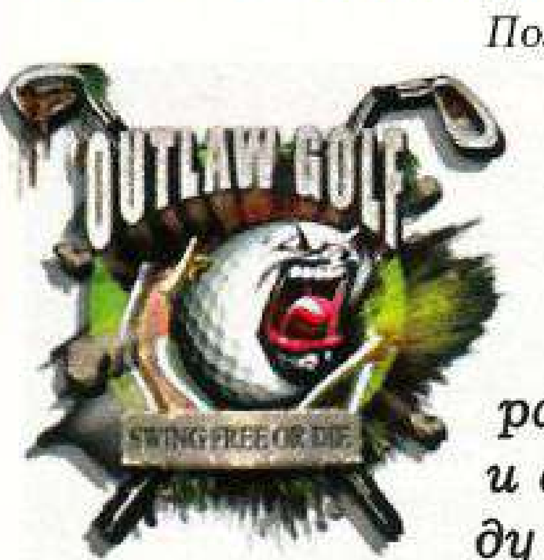


OUTLAW GOLF

Дмитрий СМЫСЛОВ

Новое виденье старых проблем

★ Жанр Simulation ★ Издатель Simon&Schuster Interactive ★ Разработчик Hypnotix Inc ★ Рекомендуется Pentium III 1.0, 256 Mb RAM, 3D (32Mb)
★ Сайт игры www.simonsays.com/ssimkt/outlawgolf



Помни: неважно, выиграешь ты или проиграешь важно лишь, выиграю или проиграю я.
Даррин Вейнберг

Несмотря на распространенность и активную пропаганду идей здорового образа жизни и спорта в любом их проявлении, процент мохаммедов али и евгениев кафельниковых на душу населения по сей день остается критически мал. Хотя вру, о достижениях первого маэстро нередко вспоминают в темных переулках практически всех столиц мира, а вот с остальными героями мяча и клюшки дела обстоят удручающе. Ну не хочет народ бросать курить и вставать на лыжи, хоть ты тресни.

С другой стороны, живя в мире тотального PR'а всех цветов и оттенков, было бы наивно предполагать, что многомиллионные людские массы ринутся "трусцой от инфаркта" добровольно, без сколько-нибудь заметного рекламного участия со стороны инициаторов подобного мероприятия. Теперь под любой идеей народ желает видеть, во-первых, финансовое обоснование, во-вторых, пару-тройку примеров ее успешной реализации. Причем в последнее время вкусы общественности настолько испоганились, что пипл с успехом хавает и тайд-или-кипячение, и чупа-чупс-всегда-беру-с-собой.

В свете вышесказанного решение Simon&Schuster Interactive издать симулятор одной из самых элитарных игр, гольфа, выглядит вполне логичным. Прежде всего, потому что не придется тратиться даже на минимальную промокампанию, ведь в массовом сознании гольф и так прочно ассоциируется с клубностью, роскошью и минимум шестизначной цифрой в графе "Годовой доход". Короче говоря, dolce vita по полной программе. А кто, скажите, откажется от возможности совершенно забесплатно хлебнуть блеска недоступной жизни? Следовательно, продажи обеспечены.

Ну а те, кто не поведется на перспективу ощутить себя власть предержащим, по мнению издателей, просто обязаны клюнуть на outlaw (для поборников родной речи на страницах отечественных изданий - "вне закона"). Действительно, игра на свежем воздухе, в ходе которой используется приличное количество металлических клюшек, к тому же происходит это в присутствии изрядного количества зрителей, да еще и с возможной криминальной составляющей... почти что идеальное маркетинговое решение. Однако в наших рейтингах нет оценки за оригинальность рекламной подачи продукта, нас интересуют иные вещи, о которых и поговорим.

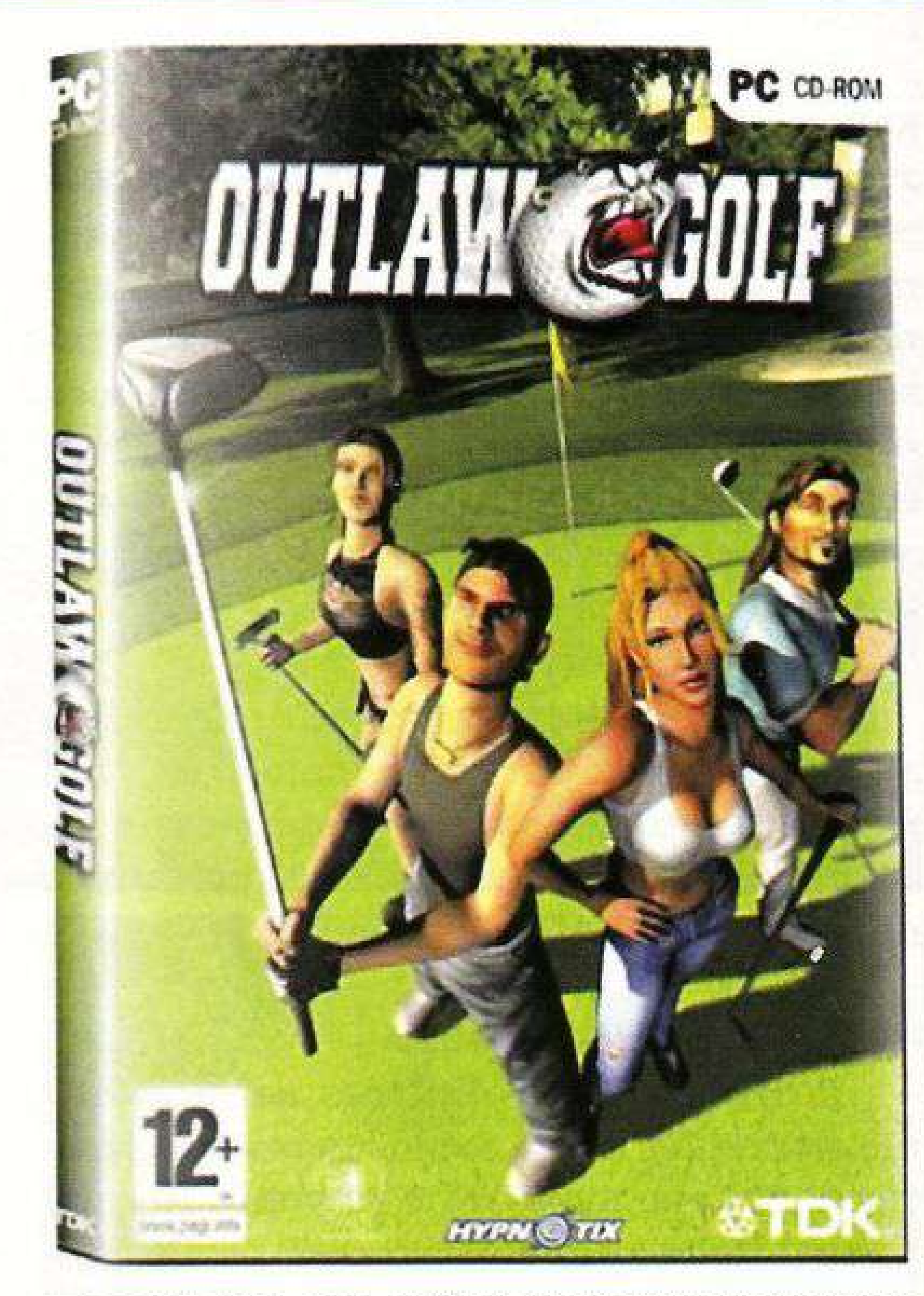
Во-первых

Перед нами действительно гольф со всеми причитающимися атрибутами: соперниками, зрителями, клюшками, мячами, газоном, лунками, трассами различной степени сложности и прочими милыми сердцу мелочами, знакомыми взгляду любого уважающего себя олигарха. В принципе, логично, потому что какой бы outlaw ни была объявлена забава, а в переулке-то не сильно поиграешь.

Свои непомерные спортивные амбиции предлагается реализовать в ходе отдельных состязаний или большого турнира по городам и весям ридной американщины в компании таких же не совсем нормальных поборников здорового образа жизни. Отражение вашей крутизны по результатам этих ристалищ будет производиться в очках или в более понятной российскому сознанию вечнозеленой валюте. Как видите, все привычно, все объяснимо и, что самое удивительное, все законно. Ладно, современная история знает массу случаев, когда предлагаемые условия ни на йоту не отступали от норм действующего законодательства, а на деле выходила такая свистопляска, что впору вслед за Муму. Так что посмотрим на развитие событий.

Во-вторых

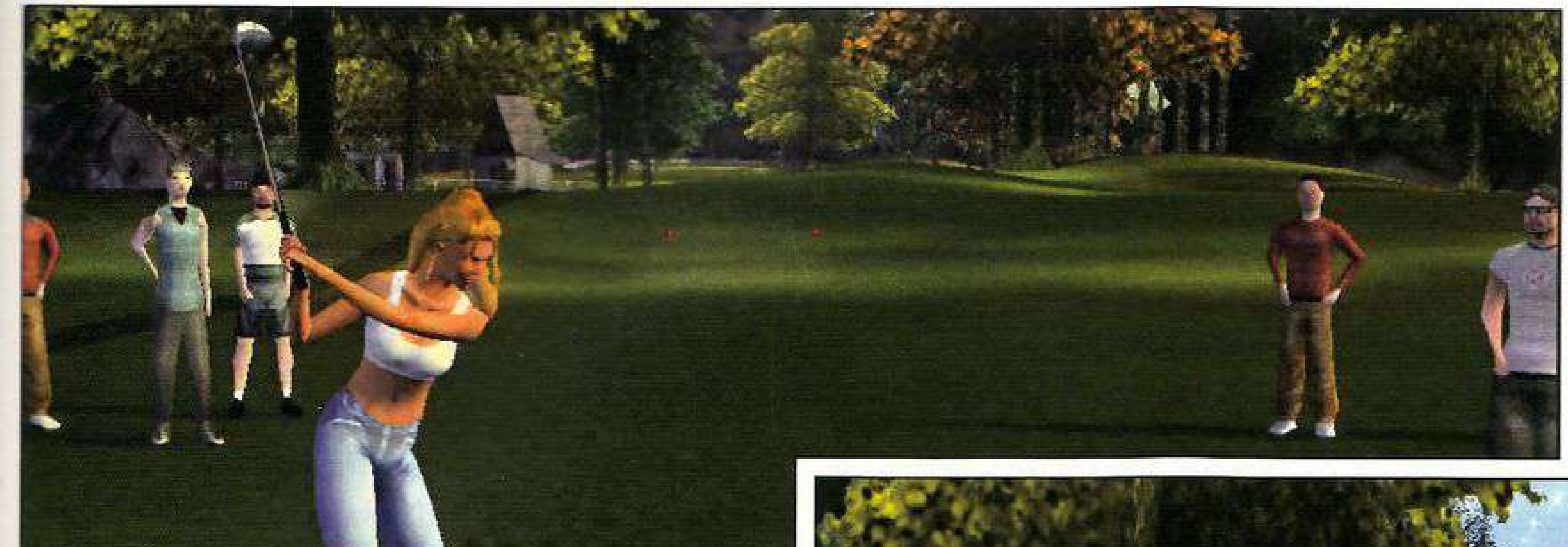
Создав свой игровой профиль и определившись с типом предстоящего состязания, начинаем подготовку к данному действу. На этой стадии несколько раз придется столкнуться с нелегкой проблемой выбора аватара, экипировки, оппонентов, трассы. По любой из этих позиций не должно возникнуть вопросов, потому что все они упрощены авторами до предела.



В качестве своего внутриигрового воплощения можно выбрать одного из заготовленных авторами персонажей. Каждый из них выглядит о-о-очень колоритно и характеризуется четырьмя параметрами: дистанцией (Distance) и точностью (Accuracy) удара, а также выдержкой (Composure) и самообладанием (Control), влияющими на точность действий. В силу малого количества ни одну из этих характеристик нельзя назвать второстепенной или малозначительной, но изначально внимание обращается именно на первую пару, как на непосредственно влияющую на ход игры. Их соотно-

Целящийся мастер - пример неприкрытого самолюбования





максимальную дистанцию (Dist). Несмотря на кажущуюся условность, грамотное использование всего этого хозяйства позволит поражать публику и мощными пушечными ударами, и хитроумными обводящими финтами сквозь, казалось бы, непреодолимые заросли или иные не менее коварные препятствия.

Покончив с "раздевалкой", можно подобным образом определиться с соста-

У этой малышки и замах...



... и удар в полном порядке

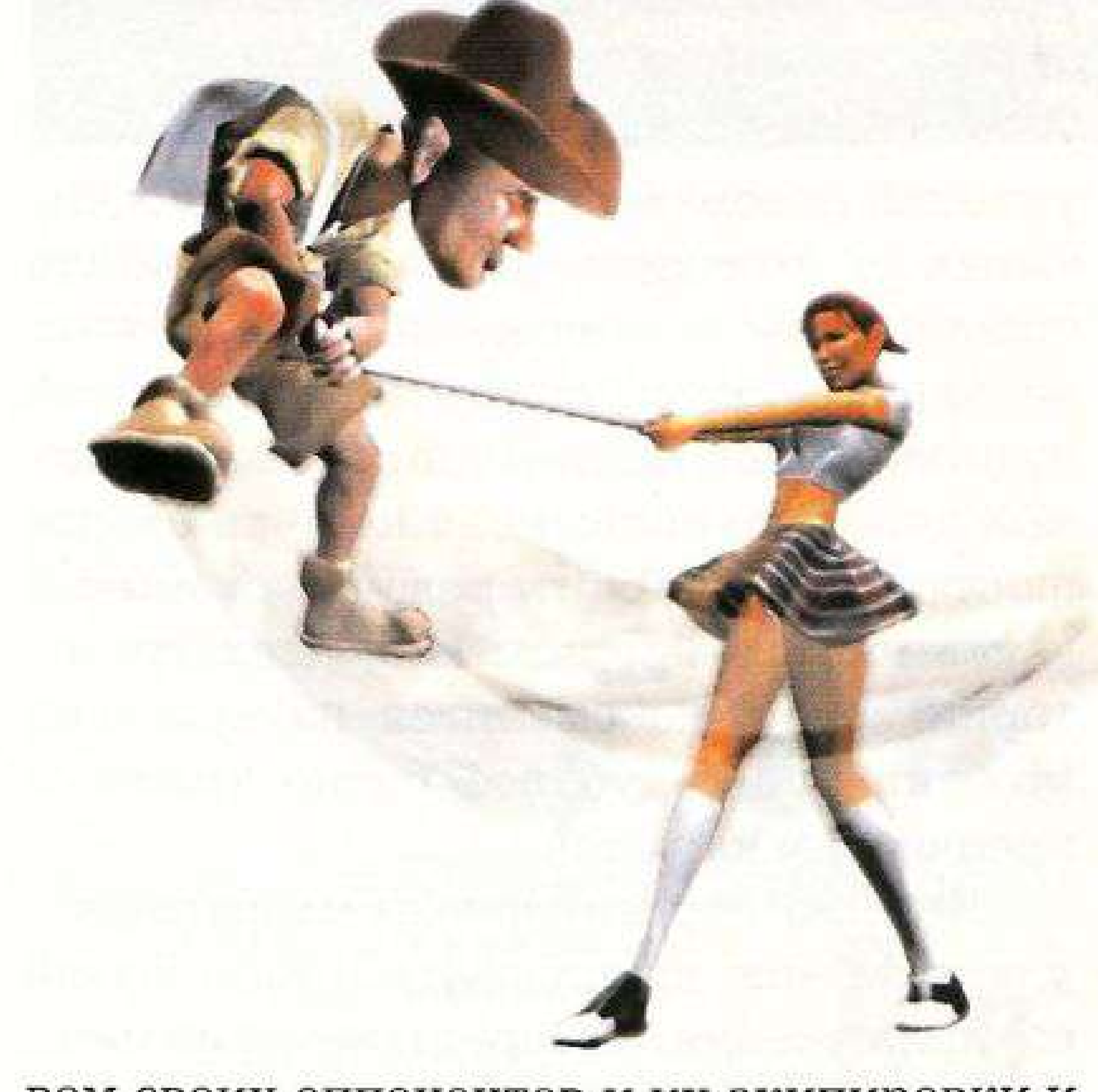
шение обратно пропорционально, то есть при сильном ударе его точность оставляет желать лучшего, ну а если хочется прослыть снайпером, придется забыть о проходе лунки в два удара. Что-то посоветовать здесь - неблагодарное занятие, каждый определяется с близким ему стилем самостоятельно, нужно лишь отметить, что примерно одинаковые показатели дистанции и точности вовсе не означают, что вам попался универсальный экземпляр, скорее, наоборот, такое чудо и стукнуть нормально не может, и с пары ярдов мимо лунки промахивается. Хотя мазохистам рекомендуется.

Выбрав приглянувшегося перса, начинаем его снаряжать. Спросите любого олигарха, и он скажет, что клюшки бывают разных видов, соответственно, предназначаются для различных ударов и производятся разными компаниями. Учитывая то, что комплект, с которым игрок выходит на поле, стандартен, вам остается лишь определиться с производителем для каждого вида клюшек. Всего предлагается пять категорий:

- "стартовая" клюшка (Driver), которой наносится первый удар, как правило, самый сильный и дальний;
- деревянные (Fw woods) и железные (Irons) клюшки, которыми проходится львиная доля дистанции;
- три клиновидных (Wedge) клюшки, используемых при необходимости для навесных ударов вблизи лунки;
- короткая клюшка (Putter), с помощью которой в конечном итоге мяч и оказывается в лунке.

Также на предстоящую партию придется выбрать мячи.

Каждая клюшка оценивается с трех позиций: способность поднимать мяч при ударе (Loft), подкручивать его (Spin) и посылать при всех этих выкрутасах на



вом своих оппонентов и их экипировки и выходить на поле, потому что как бы ни была хороша предварительная подготовка, а принципиальные вопросы решаются все же при непосредственном контакте. И в этом нет ничего противозаконного.

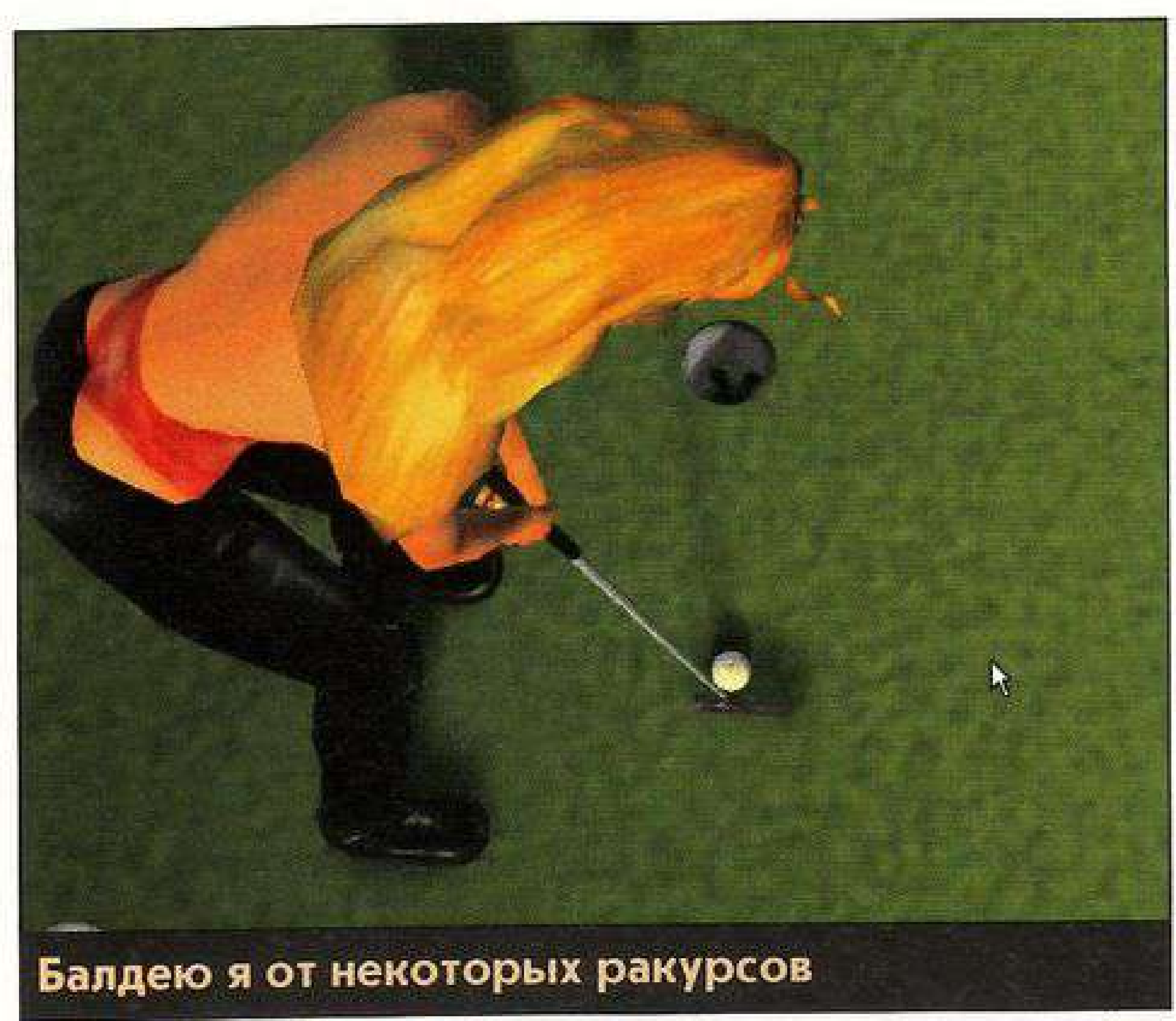
Это не "Армагеддон-2", это пушечный удар в интерпретации Hypnotix Inc.

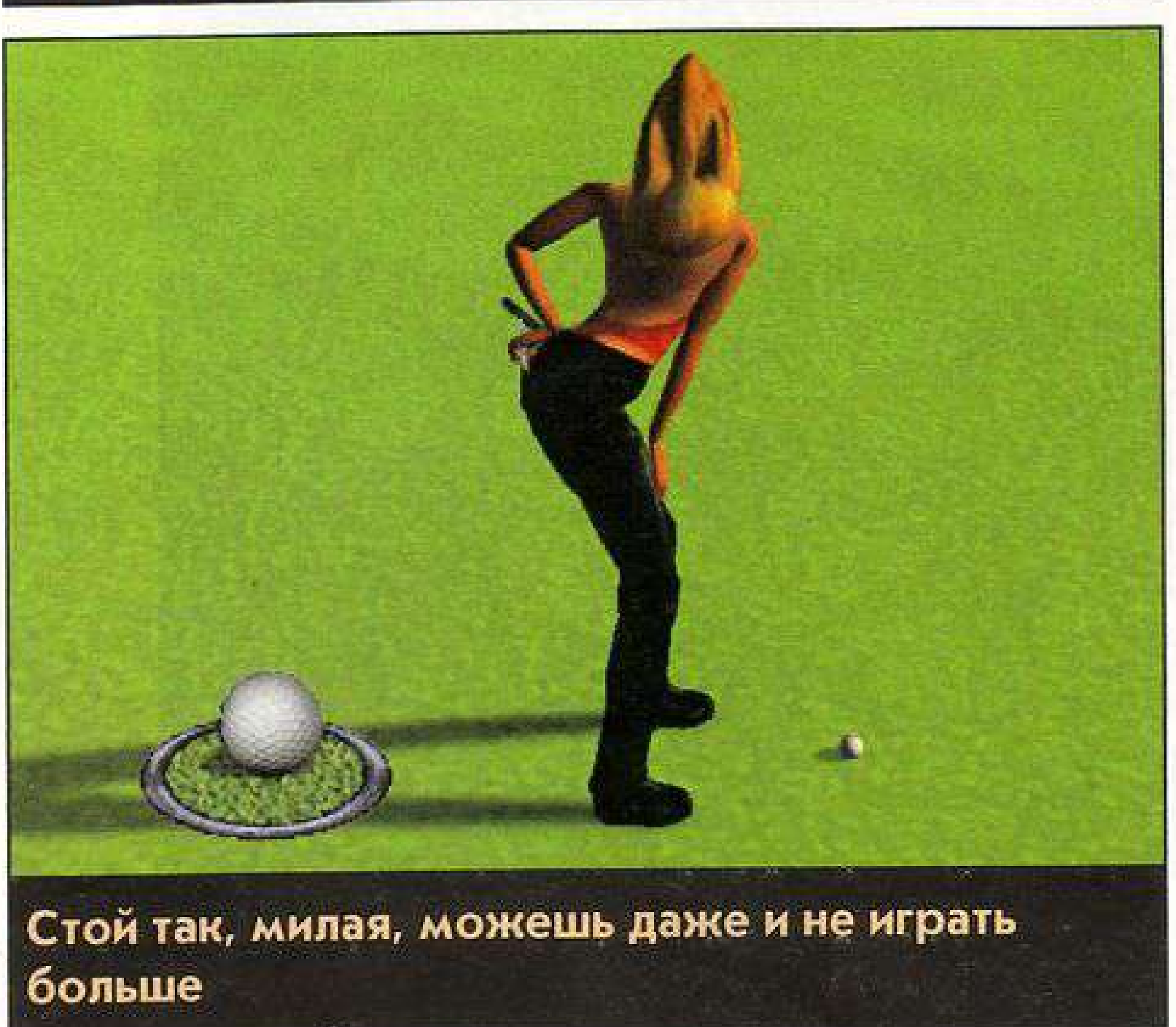


В-третьих

Процесс выполнен традиционно, прежде всего, потому, что со времен незабвенного Links ничего принципиально нового в симуляции гольфа придумано не было и в ближайшее время вряд ли будет. Что форма, что содержание остались прежними, так что те, кто хотя бы раз до этого имел удовольствие лицезреть компьютерный гольф, обнаружат много знакомого, ну а остальные просто посмотрят и уяснят, как это должно выглядеть.

После небольшого вступления перед нашими глазами предстает выбранный персонаж, стоящий в характерной позе над мячиком с клюшкой наготове. От многострадального шарика в заоблачные выси устремляется крутая дуга, показывающая предполагаемую траекторию его полета после контакта с беспощадной


Балдею я от некоторых ракурсов


Стой так, милая, можешь даже и не играть больше

ударной поверхностью клюшки. Рассчитывая удар, траекторию можно двигать вправо-влево и вперед-назад, при этом на экране будут появляться значения возможной дистанции удара и необходимой для этого силы. Если на пути следования мячика гарантированно окажется какое-нибудь препятствие, цвет траектории сразу же сменится на красный, мол, не тупи, дуб все равно толще и крепче, чем кажется.

Помимо корректировки направления удара, можно поколдовать и над точкой его приложения непосредственно на мяче. Тем, кто в танке, и помимо гольфа еще и на бильярде не разу не играл, объясняю, что при ударе мяч можно закрутить в нужную сторону и получить красивенный полет по просчитанной дуге с не менее красивенным приземлением в заданной точке. Для этого мяч или шар направляется не в центр, а со смещением в соответствующую сторону. Как и в случае с бильярдным шаром, местный мячик, получивший удар правее или левее центра, начинает описывать дугу в противоположную сторону, огибая, скажем, мешающее дерево или другое препятствие. Также предусмотрена возможность бить выше или ниже центра мяча, правда, в данном случае сходство с бильярдом минимально. Если мастера кия прибегают к этой уловке, чтобы после контакта с другим шаром биток продолжал движение вперед или, наоборот, отскочил назад, то в гольфе вертикальное расположение точки удара относительно оси мяча определяет крутизну траектории. То есть, хотите запулить мяч свечкой вверх, бейте ниже центра, а желаете ныззэнько-ныззэнько - соответственно, выше.

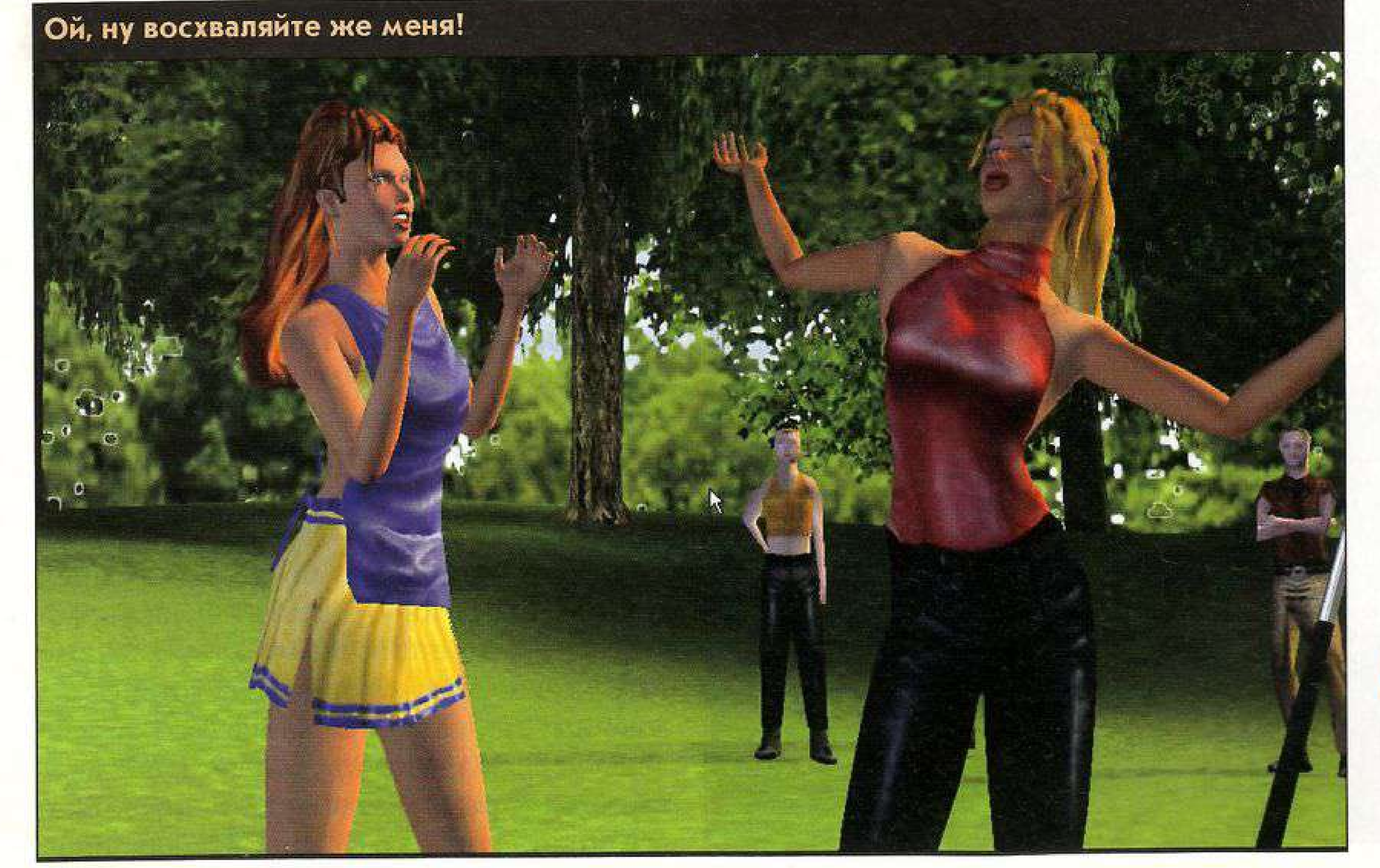
Выверив предстоящий удар, наконец, наносим его и удостоверяемся в истине, что в подобных случаях процентов на 70 все зависит от удачи. Виной всему система, которая отвечает за непосредственное нанесение удара после всех приготовлений. Объяснить ее словами довольно непросто, но все равно попробую. Двигая траекторию вперед-назад, вы намечаете необходимую для удара силу, выраженную в процентах. Перед замахом вы видите на экране стандартный статус-бар, соответствующий 100% ваших физических возможностей, с нанесенной в нужном месте меткой. Кликнув левой кнопкой, вы начинаете накапливать силу и, в идеале, должны еще одним кликом прервать этот волнующий процесс, когда шкала достигнет метки, в противном случае удар получится слабее или сильнее задуманного. Но и это не все. После второго клика наполнение резво пойдет обратно, а на шкале выделится определенная область, в момент прохождения которой и нужно нанести удар, то есть в очередной раз кликнуть левой кнопкой. Если ударить, когда "сила" будет вне выделенной зоны, удар срежется, и мяч уйдет влево или вправо от намеченного направления. На словах, конечно, без стакана не разберешься, в процессе получается попроще, хотя тоже далеко не сразу понятно, что и куда должно ползти.

Вот так вот, удар за ударом, чередуясь с соперниками, вы и проходите все лунки. По мере успехов будут доступны новые соперники, трассы, и фирмы-производители дорогостоящего инвентаря. По идее, все это должно вызывать истерический восторг, но почему-то даже намека на него не наблюдается. Хотя ничего криминального в игре нет.

С виду

Не исключено, что настроение поднимется при мысли о внешнем виде OG. Да, здесь есть на что посмотреть. Игра получилась очень атмосферной и характерной (ударение на второй слог). Несмотря на серьезность происходящего на экране, как раз всерьез это и не воспринимается, в чем немалая заслуга авторов. Решительно все, от подчас гротескного внешнего вида героев до закадровых комментариев в стиле MTV'шного "Давай на спор!", настраивает на легкомысленный лад и отбивает всякое желание думать о гольфе как о чем-то серьезном, элитном и дорогостоящем. Все пронизано духом дворовой тусовки, несмотря на идеально выстриженные газоны, чистые прудики и почти математически точные песчаные ловушки. Короче говоря, очередная серьезная идея в балаганном обличии. Тайгер Вудс определенно будет плакать.

Хотя, справедливости ради стоит отметить, что выполнен этот балаган довольно качественно и при этом не сильно требователен к железу. Само собой, не прошло бесследно приставочное прошлое: для сегодняшних PC проектов 1024x768 - далеко не предел, а вот 640x480, напротив, давно забытое сочетание. Зато получилось демократично, и если бы игра нормально воспринимала Alt+Tab, ее вполне можно было бы посоветовать в качестве очередной офисной забавы. Хотя в том, что OG не желает корректно сворачиваться вниз, тоже нет ничего преступного.


Ой, ну восхваляйте же меня!

В итоге

Под занавес накопилось много слов. Большинство из них адресованы издателям, некоторая часть - разработчикам, еще кое-что так, в пустоту, потому что накипело. Но сдержусь, предоставив возможность высказаться тому, у кого это выйдет изящнее и изысканнее. Возможно, именно он лучше всего сформулирует, почему же, несмотря на столь многообещающее название, в Outlaw Golf так и не было замечено ничего противозаконного. А свое мнение максимально объективно выражу в рейтинге.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★☆☆☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★☆☆☆

6.8

Позор честной семьи

Владимир ЧАПЛЫГИН

* Жанр Спортивный симулятор * Издатель Electronic Arts * Разработчик HB Studios, EA Sports * Рекомендуется Pentium III 800, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)
* Сайт игры www.electronic-arts.com.au/easports/rugby_2004

Озаглавить можно было куда более обидной фразой "В семье не без урода". Только от этого, увы, игра лучше не станет ни на йоту. Этим летом издательство Electronic Arts с помпой объявило, что, спустя три года, оно намерено возродить свой порядком позабытый спортивный сериал (последним по счету был ничем не запомнившийся Rugby 2001). Причем пиарщики компании преподнесли нам данный факт под ароматным соусом "по многочисленным просьбам фанатов". Уж лучше бы они это не делали. Покоился бы проект в своем ящике с нафталином четвертый год кряду и никого бы не смущал. Ан нет, извольте отведать Rugby 2004.

Пара ласковых

Главный плюс игры - это загнанные в нее статистические данные, вобравшие в себя более чем 1500 игроков из 62 команд со всего мира. Наряду с популярными клубами с Британских островов соседствуют национальные сборные. Причем среди Канады, Австралии, США, Японии можно отыскать даже Грузию.

Когда вы заканчиваете свое непродолжительное путешествие по основным меню (кстати, даже здесь не обошлось без бросающихся в глаза изъянов), хорошие моменты резко улетучиваются и начинается сплошная серость. Как только игроки выходят из подтрибунного помещения, выстраиваются в ряд для фото на память, а потом занимают позиции на поле, становится ясно - перед нами графика уровня двух-, а то и трехлетней давности. Такую картину удивительно наблюдать потому, что в этом году канадские разработчики из EA Sports создали для всех своих спортивных проектов единый мощный движок. Остается загадкой, почему Madden NFL 2004 и NHL 2004 получают от нас за графику девять баллов, а Rugby 2004 довольствуется жалкой шестеркой.

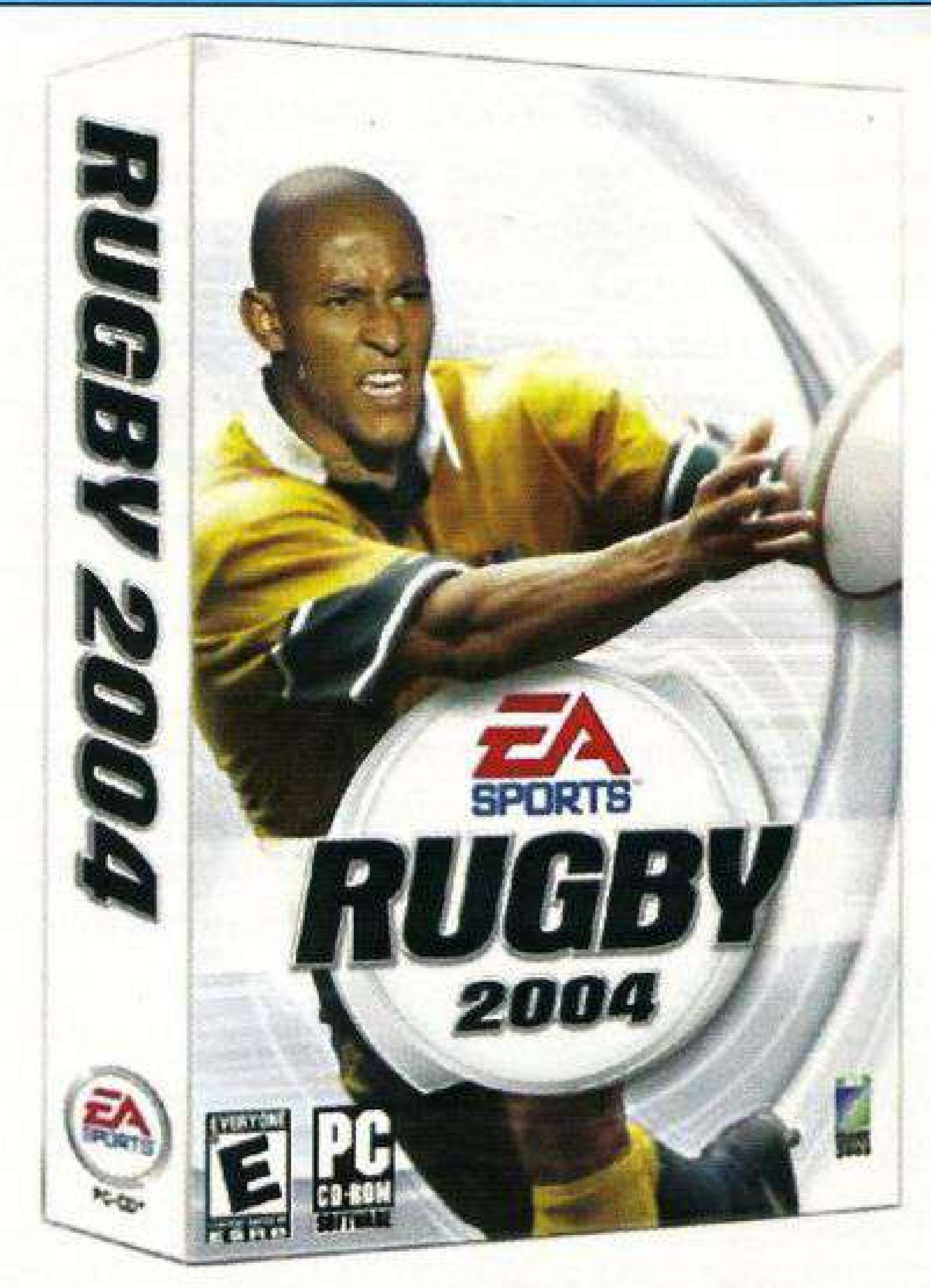
Лес рубят - щепки летят

Еще большее изумление вызывает отсутствие реалистичности в творящемся на экране монитора действе. Отчасти здесь виновато неудачное расположение камеры, которая больше подходит для европейского соккера, чем для регби. Невидимый глазу оператор никак не может отрегулировать масштаб картинки, причем изменения в настройках видеоопций ни к чему хорошему не приводят. Как и раньше, нам крупным планом показывают кучу сгрудившихся игроков обеих команд, что на корню убивает охоту плести замысловатые комбинации.

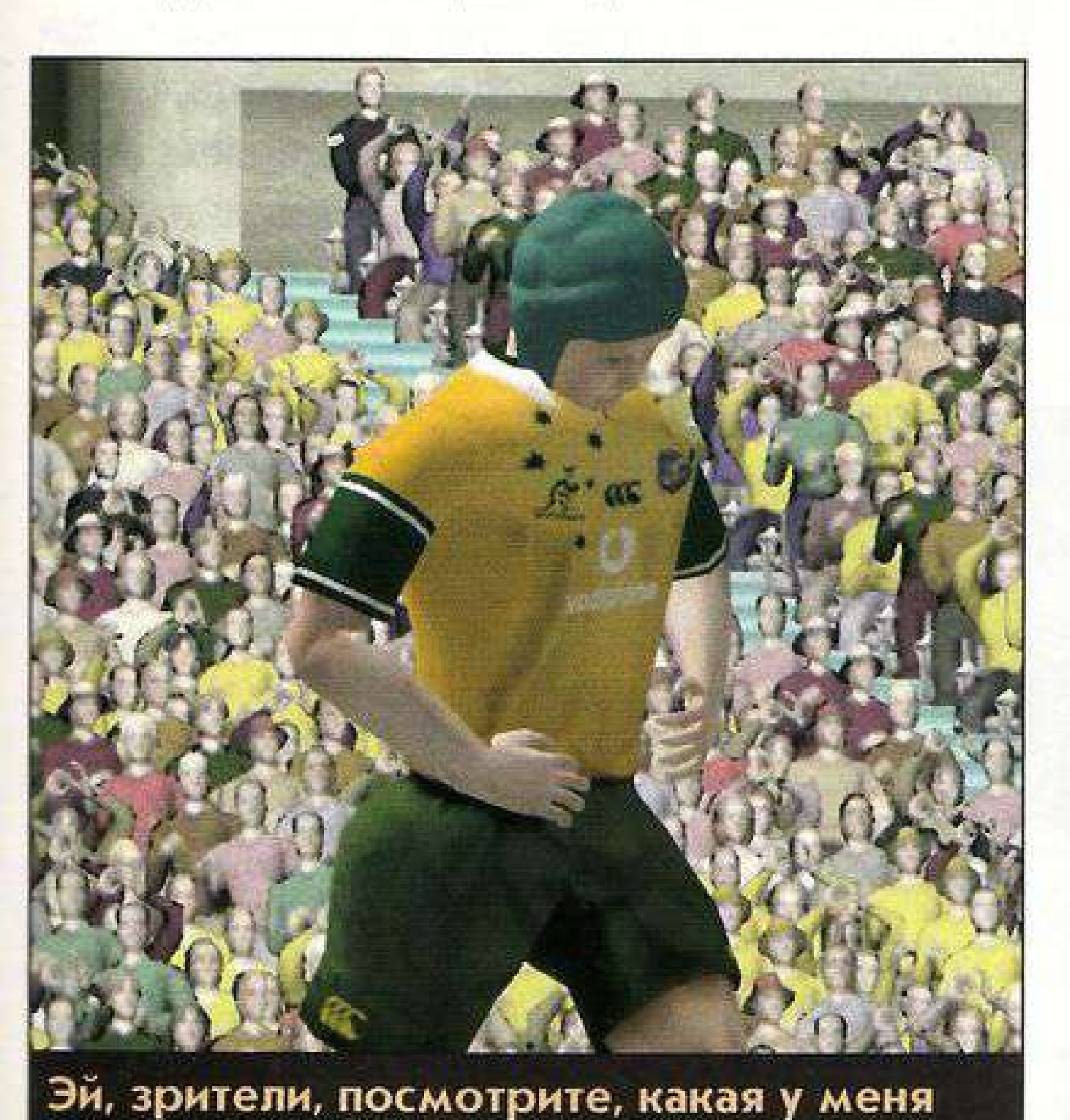
Остальную часть ответственности следует возложить на гадкую систему управления. Вроде бы все необходимые действия и движения компактно размещены в левой части клавиатуры, однако ощущение того, что на поле вкалывает лишь только контролируемый вами спортсмен, по ходу матча крепнет с каждой минутой. Все остальные члены команды даже и не пытаются подчиняться какой-то вразумительной тактике, а тупо бегут кто в лес, кто по дрова. Как тут с ними играть в пас, если они не могут даже нормально открыться в свободной зоне? Вот и приходится добиваться результата благодаря индивидуальному мастерству.

Честное имя семьи

Впрочем, не все так плохо. Местами игра позволяет увидеть на темном фоне редкие проблески света в виде динамичного геймплея или же сносного звукового сопровождения. Если бы Rugby 2004 вышла не под маркой спортивных продуктов от компании EA Sports, а из-под пера какой-нибудь малоизвестной конторы, то на этой странице было бы куда меньше колкостей. А вот EA Sports не гоже выпускать подобные творения, даже несмотря на то, что основная часть трудов легла на плечи приглашенной со стороны компании HB Studios. Пусть берут пример со своих же сериалов Madden NFL, NHL и Tiger Woods PGA Tour, где точно такие же варяги-разработчики как нельзя кстати пришлись ко двору.






Эй, зрители, посмотрите, какая у меня стильная шапочка



Блокировка нападающего на последнем рубеже

Между прочим...

Родиной регби принято считать старую Англию. Тогда фактически не существовало каких-то вразумительных правил и обычно "игра в мяч" заканчивалась массовой дракой членов противоборствующих уличных команд. Во времена королей Эдуарда II, Ричарда II и Эдуарда III даже выходили специальные эдикты, запрещающие "футбол толпы", так как он приводил к массовым потасовкам и беспорядкам, а также отвлекал подданных от благих занятий.

INDYCAR SERIES

Codemasters дали маху!

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

★ Жанр **Автосимулятор** ★ Издатель **Codemasters** ★ Разработчик **Brain In A Jar** ★ Рекомендуется **Pentium-III 1633, 512 Mb RAM, 3D (128 Mb)**
★ Сайт игры **www.codemasters.co.uk/indycarseries/indycarseries.php**

Codemasters очень долго удавалось умело балансировать на крайне тонкой грани. В течение всего времени своего существования команда выпускала автомобильные симуляторы, очень тесно соприкасавшиеся с жанром полуаркад. Но соприкасавшиеся таким образом, что почти никто сего факта не замечал. Или замечал, но закрывал на это глаза...

Вспоминайте. Много ли времени требовалось вам для освоения таких игр, как, например, TOCA Race Driver или Colin McRae Rally 3? Да почти нисколько! Практически любой, кто начинал играть в эти произведения, что называется, въезжал в них сразу, а впоследствии все становилось еще проще. При этом проекты Codemasters наделены отличной способностью обманывать игрока - весь спектр качеств настоящего симулятора присутствует. Однако, если смотреть пристальнее, можно заметить, что акценты подкорректированы таким образом, чтобы при наличии всех задатков имитатора игры оставались общедоступными. А общедоступность и реализм - понятия, как известно любому хардкорщику, не из разряда тех, что шагают нога в ногу. Их дороги всегда расходятся.

В процессе запудривания мозгов игрокам суждено было поставить точку самим Codemasters. Оказалось, что для этого нужно не так много: достаточно взять для симуляции серьезное гоночное первенство, в котором пилоты управляют изначально спроектированными для гонок автомашинами, а не модифицированными кузовами, как это было в предыдущих творениях. В имитаторе, посвященном такой серии, акценты сделать очень сложно. Для того чтобы игра оказалось симулятором, необходимо реально просимулировать каждую мелочь. А товарищи из Codemasters пошли проторенной дорожкой. И вот что из этого получилось...

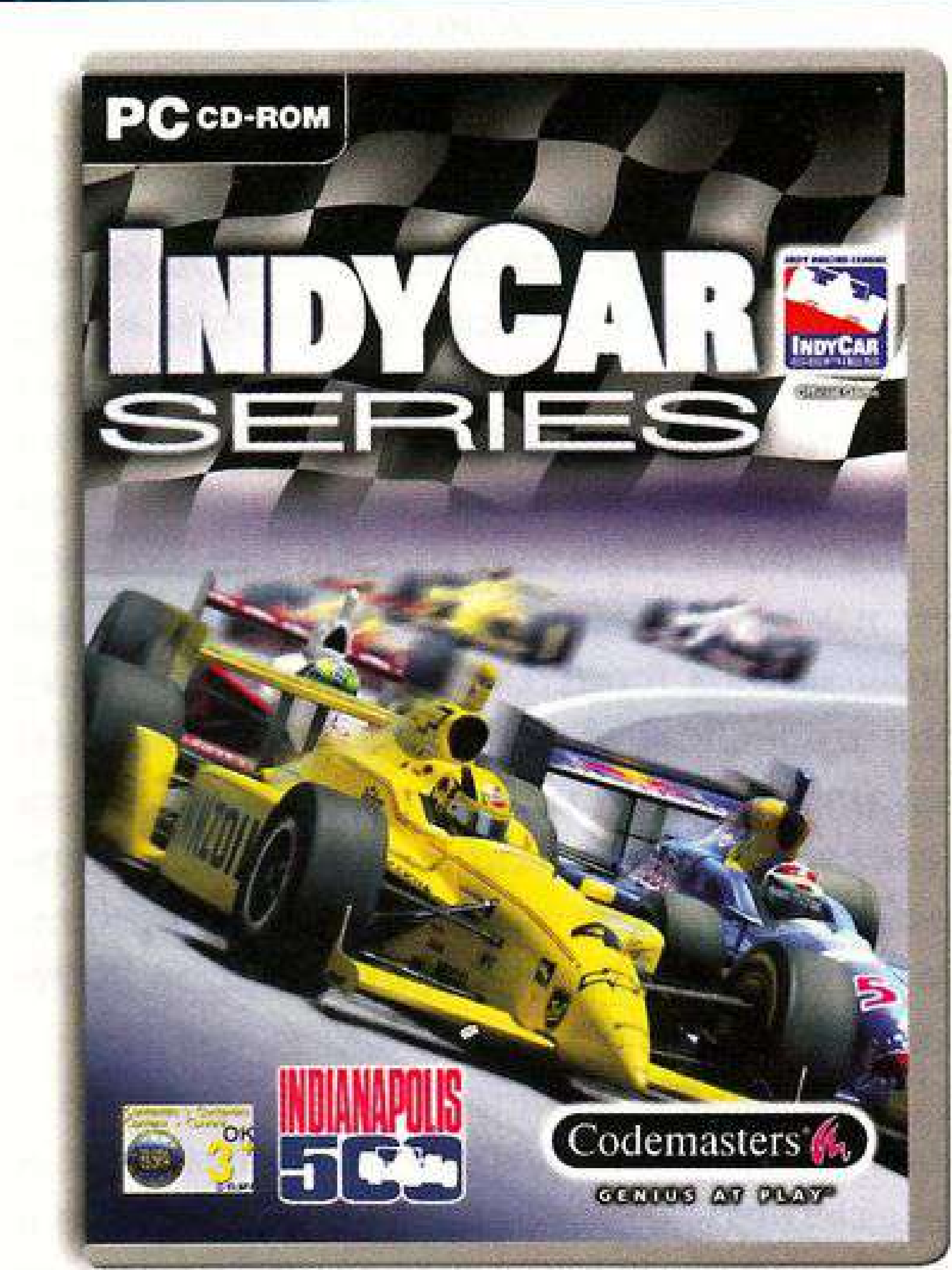


Что и говорить, графика великолепна! Детализация болидов предельна в любом разрешении, а на заполненных до отказа трибунах каждый болельщик прорисован отдельно!

К старту готов

IndyCar Series построена по классической схеме любого настоящего симулятора. Никаких вам сюжетов и альтернативных линий. Вот вам первенство образца сезона 2002 года, в него и играйте. Наверное, это первый момент, который по замыслу разработчиков должен настроить игрока на серьезный лад - вроде, имеем дело с симулятором, все ахтунг! Количество игровых режимов бедновато для Codemasters, но смотрится вполне достаточным на фоне конкурентов IndyCar Series. Играбельных режимов здесь три.

Первый называется Masterclass и является обучающим. Здесь несколько пунктов, которые разъясняют всем желающим, что есть серия, как водить машину, для чего делать настройки и так далее. Выполнен режим весьма грамотно, знакомиться с ним интересно. Кажется, что это второе, на что должны пристально посмотреть игроки и подумать, что перед ними - симулятор. Раз такой глобальный режим обучения, значит, все серьезно! Кстати, в качестве наставника выступает Eddie Cheever-младший, в послужном списке которого значится победа в Индианаполисе.



Дальше предусмотрен особый режим, целиком и полностью посвященный легендарным "пятистам милям Индианаполиса". Indy 500 позволит фанату насладиться каждым мгновением пребывания на известной трассе: пройти тренировку, квалификацию, разогрев перед гонкой. В общем, мини-игра в игре. Можно порекомендовать.

Ну, а третий вариант, как повелось, отвечает за первенство на всех пятнадцати треках серии. Обидно, что сезон одноразовый. Где же всеми любимая карьера, господа разработчики?!

Запускаем моторы

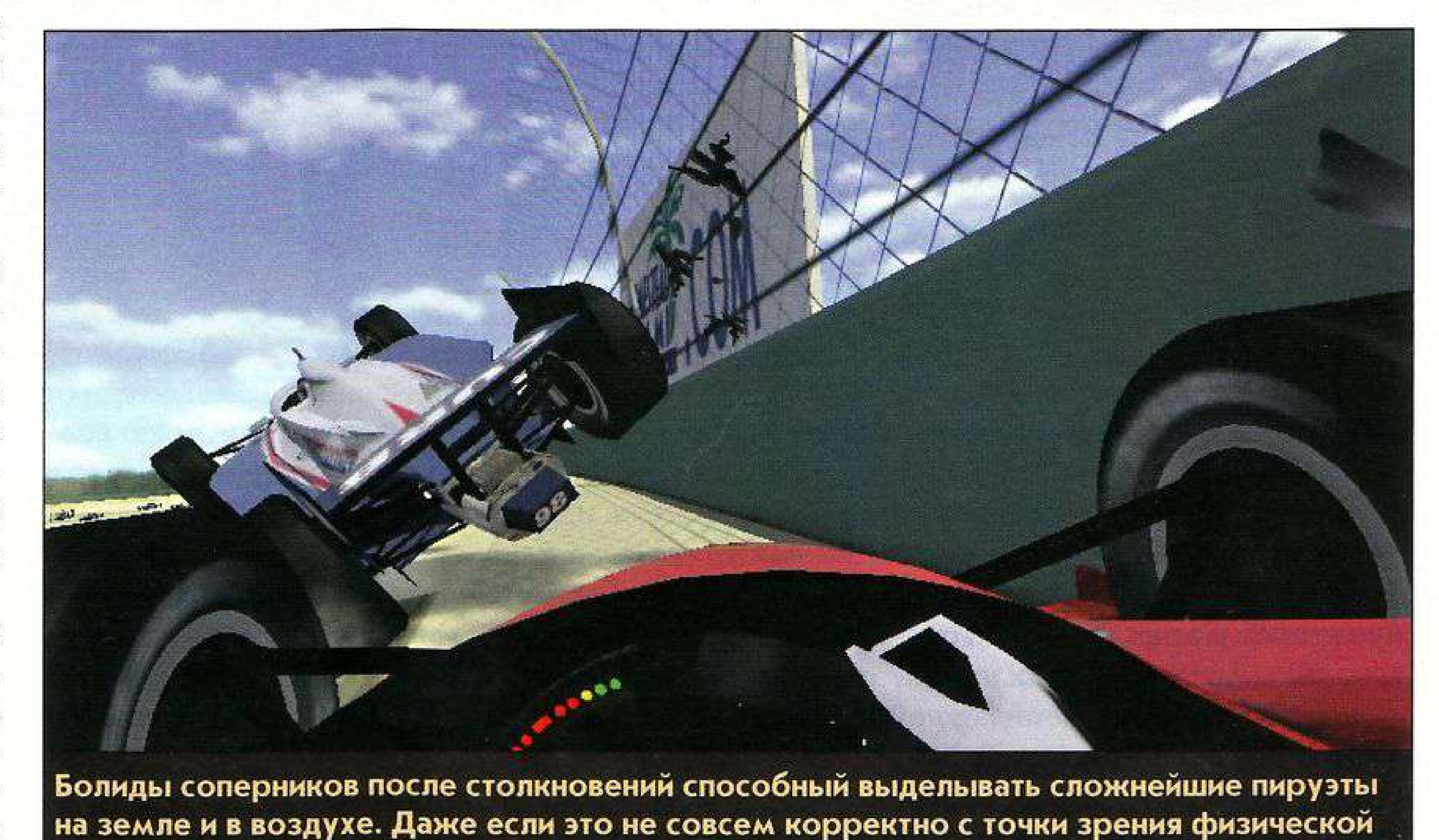
В общем, становится заметно, что на начальном этапе игрушка выполнена безукоризненно. Очень красивое и функциональное меню, множество настроек, достаточный для симулятора набор игровых режимов! Codemasters в своем амплуа - очень качественно пускают игроку в глаза пыль. Но мы будем объективными и оставим выводы на конец статьи.

Вид от первого лица очень динамичен. За счет отодвинутой назад камеры и несколько "растянутого" изображения возрастает и без того хорошее ощущение скорости




Посмотрите, насколько примитивен вид от первого лица! Фактически, это первое и единственное нарекание по части графической реализации Indycar Series


М-да, проработка механиков из боксов - на "троечку". Анимация и детализация человеческих фигур могла быть и получше


Болиды соперников после столкновений способный выделывать сложнейшие пируэты на земле и в воздухе. Даже если это не совсем корректно с точки зрения физической модели. Что делать, массовый игрок должен получить свою порцию зрелищ!

Первенство можно проводить на трех уровнях сложности. С возрастанием уровня изменяется правдоподобность физики, становятся более жесткими правила. Максимальный реализм доступен в самом сложном варианте.

Ну-с, на трассу, оценим старания разработчиков. Тестирование игры вызывает дополнительную заинтересованность еще и потому, что это первая за долгие годы разработка, затрагивающая заокеанский аналог Формулы-1. НАСКАР уже не интересен, почему бы не погонять по пресловутым овальным трассам на необузданном болиде Indy?

Ради интереса проедем несколько кругов на простейшем уровне сложности. Пейскар уходит в сторону, старт, газ до отказа! Машина едет, словно по рельсам, требуя от игрока минимальных усилий, а именно - вписываться в затяжные "овальные" повороты. Для нахождения верной траектории необходимо несколько кругов. Вопрос дальнейшей победы лежит в области вашей нервной системы. Впрочем, она не должна быть излишне крепкой - ошибиться действительно очень и очень сложно. Все, пора заканчивать детский сад. Выставляем Pro и заново начинаем чемпионат.

Дабы не лезть сразу в самое пекло, попробуем тест-драйв в одиночестве. Перед началом сессии заглянем в гараж. Игра предлагает два вида настроек - огрубленный, который появляется сразу перед началом заезда, и более подробный (для чего нужно направиться в боксы). Уже само наличие такой альтернативы наталкивает на несколько безрадостные умозаключения. Практика их, к несчастью, лишь подтверждает. Настройки достаточные, позволяют регулировать все значимые узлы болида. Только вот проводить их нет необходимости. На результат гонки они не оказывают ровным счетом никакого влияния. Кстати, это характерная черта всех без исключения гоночных творений Codemasters.

Итак, болид выруливает на кольцо под бдительным вниманием электронного помощника, и через несколько секунд машина оказывается в нашем полном управлении. Никаких сложностей с разгоном испытать не удалось. Автомобиль уверенно выстреливает вперед при нажатии до упора педали газа, передачи переключаются без проблем - ничто не способно поколебать задние колеса болида. Они словно приклеены к покрытию трассы. Такое положение вещей кажется очень сомнительным. Вспомните, как ведут себя машины Ф1 в нормальных симуляторах при отключенных опциях помощи, - нужно обладать хорошим мастерством, чтобы эффективно разогнаться! Здесь же - сеанс релаксации. Едем дальше - поворот. Намерено вхожу туда с явным превышением скорости. Следует прогнозируемый и очень плавный вынос морды машины на отбойник. Тут уж вам решать, что делать, - скидывать газ или отчаянно тормозить, выкручивая руль влево. Что угодно! Даже при самых провокационных действиях машина не проявляет признаков беспокойства! Нужно вообще первый раз сесть за компьютерные автогонки, чтобы не найти общего языка с болидом в IndyCar Series. Эта игра сделана не в угоду реализму, а для хороших продаж. И поэтому она так дружелюбна, так ласкова даже с самым неопытным игроком. Какой уж это симулятор - еще немного, и игру можно было бы назвать аркадой. Но нельзя. Все еще балансирует. Правда, уже изрядно свесилась в аркадную сторону. Того и гляди, упадет. К тому же AI и модель повреждений не позволяют. Соперники в целом понравились, да и к алгоритму повреждений претензий нет. Единственное, что показалось несколько неправдоподобным, - так это то, как весело разлетаются в разные стороны болиды при массовых столкновениях. Я, конечно, понимаю, что это Indycar, это шоу и крайне высокие скорости, но не уверен, что там действительно все так весело постоянно.

Результат налицо

Как и предполагалась, практически идеально выполнены графика и звук. Это логично, ведь у Codemasters на руках в данный момент один из самых совершенных графических движков в индустрии. Поэтому даже неизвестная студия Brain In A Jar не смогла испортить картины. Болиды, трибуны, покрытие трасс, спецэффекты - все на "отлично". Однако отыскать пару недостатков удалось. Не понравился своей огрубленностью вид от первого лица, несколько убого выглядят механики в боксах. В остальном же - все ок.

И не надо искать виноватого в лице разработчиков. Издателем выступали господа Codemasters, которые знают толк в игровых вещах. Раз так вышло, значит, именно так и было запланировано. Однако на сей раз проаркадная сущность "имитаторов" от Codemasters обрисовалась настолько отчетливо, что не заметить это было крайне сложно. Поэтому и рейтинг соответствующий. Самый низкий для автомобильных игр от уже упомянутой много раз выше компании. Интересно, кто-нибудь сделает из этого какие-либо выводы?

Н



WORLD RACING

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

Настоящее немецкое качество

★ Жанр Автосимулятор ★ Издатель TDK Mediactive ★ Разработчик Synetic ★ Рекомендуется Pentium-III 1633, 512 Mb RAM, 3D (128 Mb)
★ Сайт игры www.mercedes-benz.com/worldracing

Модно стало среди автопроизводителей выпускать именные игрушки. Если помните, пример подала небезызвестная компания имени Фердинанда Порше, которая совместно с гигантом игровой индустрии в лице Electronic Arts выпустила одну из лучших игр в жанре автогонок. Затем, совсем недавно, отличились и представители корпорации Ford. Ford Racing 2 - очень достойное творение. И вот пришла очередь еще одного автомобильного гиганта. Сегодня речь пойдет об игре, посвященной Mercedes-Benz.



Разработчиками рассматриваемого сегодня релиза является напрасно подзабытая ныне группа товарищей Synetic. Вспоминайте! Компания имеет солидный опыт на поприще создания гоночных симуляторов и аркад. Именно она является творцом серии быстрых гонок, объединенных общей аббревиатурой N.I.C.E. (кому-то, возможно, больше скажет другое название - Breakneck), и даже успела посотрудничать с Mercedes-Benz. Речь идет о симуляторе кольцевых гонок на грузовиках Mercedes-Benz Truck Racing, проекте весьма качественном, который по сей день не имеет прямых конкурентов и остается единственным в своем роде произведением на тему грузовых автогонок. Нельзя не предположить также, что покровительство Mercedes-Benz было весьма мощным, и качество игры неоднократно проверялось и всесторонне контролировалось. Логотип обязывает ко многому. На выходе мы имеем продукт с несколько попсовым названием World Racing, которое лучше подошло бы аркаде начала девяностых. Впрочем, вопрос статуса ненавязчиво всплывает и тут. Mercedes-Benz - производитель лучших автомобилей планеты, поэтому любой пафос можно считать вполне оправданным.

Big World

Довольно невразумительная заставка обманывает игрока - внутри произведения все гораздо лучше. Так оно и есть, мы попадаем в хорошо спланированный интерфейс классического дизайна. "Эргономика" основного меню позволяет смело проводить параллели с организацией внутреннего пространства автомобилей немецкой фирмы. Интерфейс весьма содержателен (единственное нарекание - не удалось найти графических настроек) и позволяет игроку настроить под свои нужды практически все игровые параметры. Предусмотрен даже музыкальный редактор. Блуждать в веренице опций не придется, и даже некоторые новшества в оформлении меню становятся понятными с первого раза. Стиль и качество Mercedes-Benz!

Игра мгновенно демонстрирует серьезные намерения. Первый и единственный доступный игровой режим - карьера. В двух вариантах - для одного игрока и многопользовательская. Все остальные возможности сокрыты в недрах этого глобального режима. После небольшой возни с созданием нашего виртуального воплощения мы оказываемся на старте новой гоночной жизни.

Как нетрудно догадаться, World Racing насчитывает десятки моделей и модификаций автомашин немецкой компании за всю ее историю. Оговорюсь сразу, не всех машин, а только лучших. Любопытно, между тем, что современный модельный ряд представлен в полном ассортименте, даже самые неинтересные маломощные версии автомобилей здесь обнаруживают свое существование. Не иначе как реклама. Что касается моделей прошлого, то перечень состоит из легендарных наименований. Со временем игроку вверят в управление такие легенды, как 300SL или "Серебряную стрелу" W154. Кстати, в игре присутствуют и монстры современности, например, участник немецкого первенства DTM - CLK-GTR. В общем, есть к чему стремиться. При этом отрадно, что на старте доступно сразу двадцать два автомобиля, а новые машины открываются после каждой пройденной гонки - какая забота об игроке!

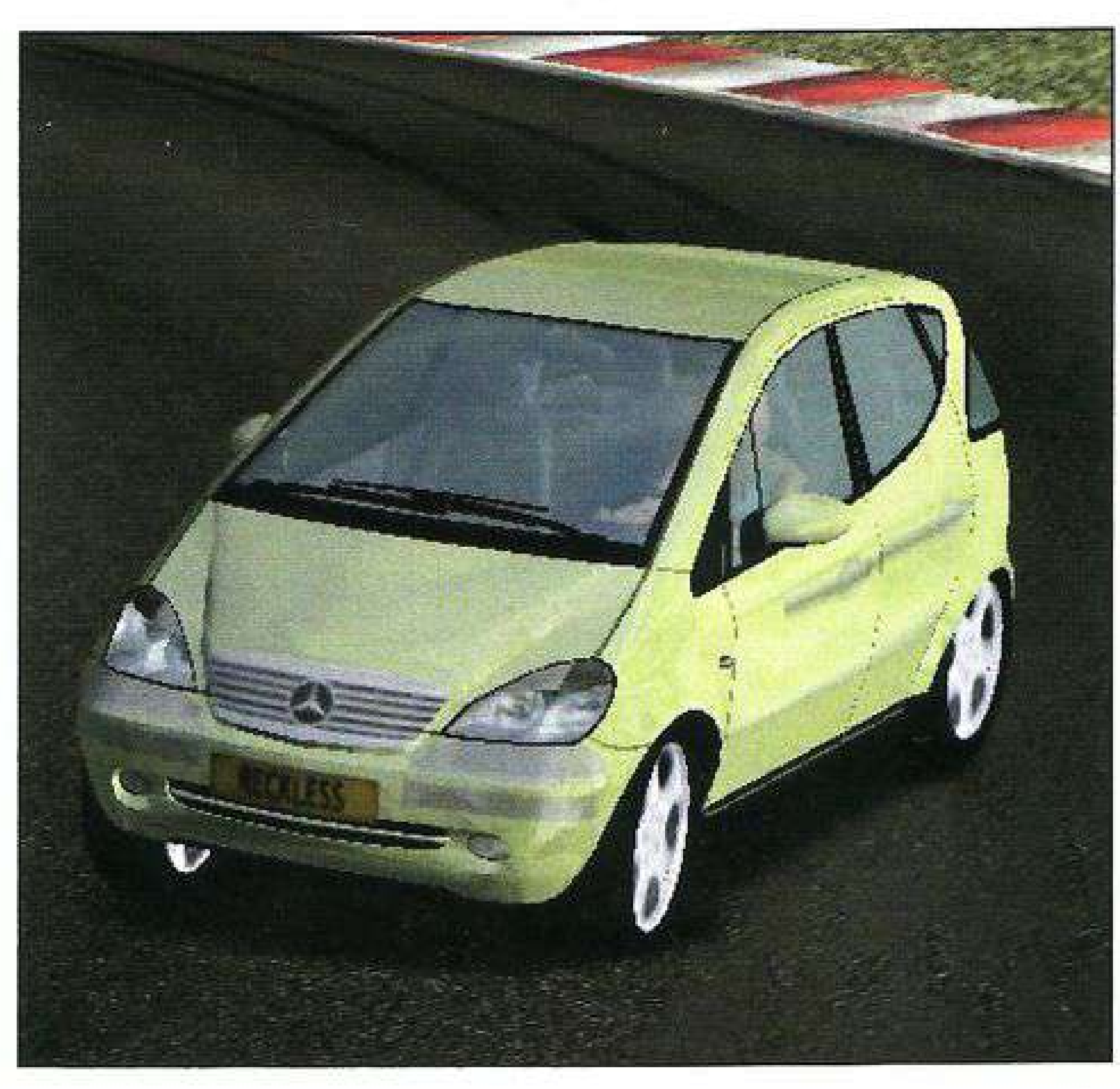
В процессе создания игры представители Synetic, как несложно догадаться, тесно сотрудничали с представителями Mercedes-Benz, ответственными за "военную тайну": для достижения высокого результата в аспекте симулирования их вплотную подпустили к мерседе-



Такой стиль вождения в игре не поощряется и называется extreme driver mistake



Такого рода живопись будет встречаться вам на любой трассе



совской базе данных и разрешили почерпнуть оттуда кое-какие сведения. Какие дивиденды это принесло игре? Займемся перечислением. Характеристики абсолютно всех машин в игре стопроцентно соответствуют реальным. Динамика разгона, максимальная скорость, параметры торможения - все как в жизни. Было уделено пристальное внимание и модели поведения машин на трассе. Соответственно, можно говорить о наиболее правильном виртуальном воплощении автомобилей компании. Игра охотно подтверждает вышесказанное - характеристики управляемости машин разные даже на уровне модификаций!

Несколько нехарактерно, что в "фирменной" игре нашлось место модели повреждений. Известно, что автопроизводители проявляют в некотором роде странную позицию в этом вопросе, отказывая в лицензии тем, кто заставляет машины в игре биться. Здесь - все по-честному.

Игровые локации - это большие, отлично детализированные и анимированные пространства, по которым проложено несметное количество дорог. Никаких невидимых стен на трассах нет, разработчики этим очень гордятся и призывают игроков хоть раз покататься по дорогам просто так, любуясь живописными пейзажами. Анимация настолько бросается в глаза, что ее можно назвать избыточной. Не проходит и минуты, чтобы над вами не пролетел самолет или вертолет, чтобы вы не проехали мимо движущегося или вращающегося объекта. Зато весело и очень живо.

Что касается игровых режимов, выбор которых представлен в режиме карьеры, то их список вполне самодостаточен: чемпионаты, миссии и ознакомительные разовые заезды. После каждой гонки показывают несколько графиков, которые демонстрируют качество прохождения трассы. Ведется рейтинг по результатам заездов. Как повелось, в случае успешного прохождения ряда этапов открывают новые первенства, выдаются новые задания. Вы всегда можете отследить ваш прогресс на специальной шкале и сделать соответствующие выводы.

Это затягивает!

А теперь самое время оценить старания разработчиков в совокупности. Если геймплей слаб, то все наросшие вокруг него игровые возможности и яйца выеденного не стоят. Такое мнение имеет право на жизнь, смущает лишь присутствие Mercedes-Benz. Эти ребята вряд ли допустили подобное развитие событий...

Игровой процесс World Racing - это череда сменяющих друг друга заездов, которые, что очень правильно, проходят в постоянно меняющихся условиях. Если в подавляющем большинстве симуляторов трассы начинают повторяться уже после часа общения с проектом, то здесь все время предлагается что-то новое. Четкой градации на классы нет - вашими оппонентами могут быть абсолютно любые автомобили, ограничение относится только к миссиям, где транспортное средство менять нельзя. Единственное, что несколько разочаровывает на первых порах, - отсутствие мощных спортивных авто. Согласитесь, гонять по "кольцу" на универсале E-класса, пусть он хоть пять раз полноприводный и двухсотсильный, - занятие не очень интересное. Но здесь, как нельзя более кстати, оказываются умные соперники. AI проявляет себя с лучшей стороны в любых ситуациях. Он хорошо ведет машину, отлично атакует и достаточно грамотно обороняет свою позицию. Игра не ратует за контактную езду, пенализируя за это геймера. Но практика показывает, что общий проигрыш от этого небольшой, и поэтому немалая часть гонки проходит в довольно жесткой кузовной борьбе. Трассы словно специально созданы для продукции Mercedes-Benz. Преимущественно это скоростные кольца с пологими скоростными виражами.

Поведение автомобилей показалось весьма правдоподобным. World Racing - это честный симулятор.

Как уже говорилось, машины существенно отличаются друг от друга. И это хорошо видно на примере результатов, показанных на том или ином треке. Например, мощный джип G500 проиграл легкому и юркому компакт-вэну A160 на хитроумной стадионной трассе несколько секунд. И это несмотря на полный привод и очень мощный двигатель. Баланс соблюден, и это самое главное. Модель повреждений несколько хромает в визуальной части, но честно отрабатывает "по результатам столкновений". Пара вылетов или жестких контактов с отбойником вычеркивают вас из разряда соискателей главного приза. В таких случаях выручает нехарактерная для симуляторов функция Restart. Управление отличное - вы сможете нормально играть даже с клавиатуры без потери реалистичности.

Но минусы все же есть - без них не обходится ни одно глобально игровое произведение. Стремясь объять необъятное, разработчики смоделировали внедорожную часть World Racing довольно-таки грубо и неправдоподобно. Я уважаю продукцию Mercedes-Benz, но уверен, что даже самые мощные внедорожники фирмы не в состоянии носиться по горам и долам со скоростью за 100 километров в час и просто так, без видимого напряжения, взбираться на крутые склоны. Радует, что это далеко не основная составляющая игрового процесса.

Прелестно!

Как и технические характеристики, в игре предельно правдоподобно смоделирован внешний вид автомобилей. Пропорции кузовов - как в реальности, а о тщательности работы художников Synetic говорят детали вроде проработанных до мельчайших подробностей фар или колесных дисков. Еще один несомненный плюс - каждая машина имеет свой собственный интерьер! Локации красивы, но в ущерб правдоподобности. Хотя, в принципе, кому сегодня нужна фотореалистичность в игре? Погодные условия выполнены грамотно, спецэффектов - море. С какой стороны ни посмотри - красота! Звук также на пятерку.

World Racing - проект высокого качества. Настоящий немецкий продукт. Игра выверена и внимательна к любым мелочам. Возможности богаты, физика сильна, геймплей сбалансирован. На выходе получаем симулятор, достойный того, чтобы нести на себе изображение трехлучевой звезды.

Н



Рекордсмен

Владимир ЧАПЛЫГИН

★ Жанр **Спортивный симулятор** ★ Издатель **Electronic Arts** ★ Разработчик **Headgate Studios Inc., EA Sports**
★ Рекомендуется **PIV, 512 Mb RAM, 3D(32 Mb)** ★ Сайт игры **www.tigerwoods2004.com**

Одиннадцать месяцев назад мы наблюдали, как Electronic Arts и Microsoft практически одновременно выпустили симуляторы гольфа Tiger Woods PGA Tour 2003 и Links 2003 соответственно. Данное противостояние закончилось отсутствием уверенной победы какого-то одного продукта над другим, хотя небольшое преимущество оказалось на стороне детища компании Headgate Studios Inc. Видимо, оно и сыграло свою вескую роль в нынешнем сезоне, так как сотрудники Microsoft отказались выпускать Links 2004 на PC и решили ограничиться лишь приставками. Казалось бы, победителю остается вольготно сидеть на троне и заранее просчитывать намечающуюся прибыль, не особо заботясь о качестве продукта. Впрочем, такое поведение - удел слабохарактерных компаний, работающих не на имя, а ради скорой наживы, но не тандема EA Sports и Headgate Studios Inc. Они не только сохранили все самое лучшее из прошлой части, но и привнесли в игру значительное количество занятных нововведений и усовершенствований.

Сделай сам, или Кружок "Умелые ручки"

Сразу же после загрузки основного меню Tiger Woods PGA Tour 2004 приветствует игрока впечатляющим набором возможностей. Шутка ли, в игре присутствует 16 самых популярных мировых мастеров. Впрочем, в отдельном редакторе по своему образу и подобию можно создать хоть себя, хоть точную копию соседа. Дело в том, что встроенный графический редактор оказался настолько совершенен и при этом прост в обращении, что практически ни в чем вас не ограничивает. Оказывается, форма строения черепа - это всего лишь своеобразный каркас, на котором моделируется тип лба, развитость скул, размер подбородка и даже мешки или ямки под глазами. С такой же дотошностью создаются телосложение, цвет кожи и даже татуировки на ней.

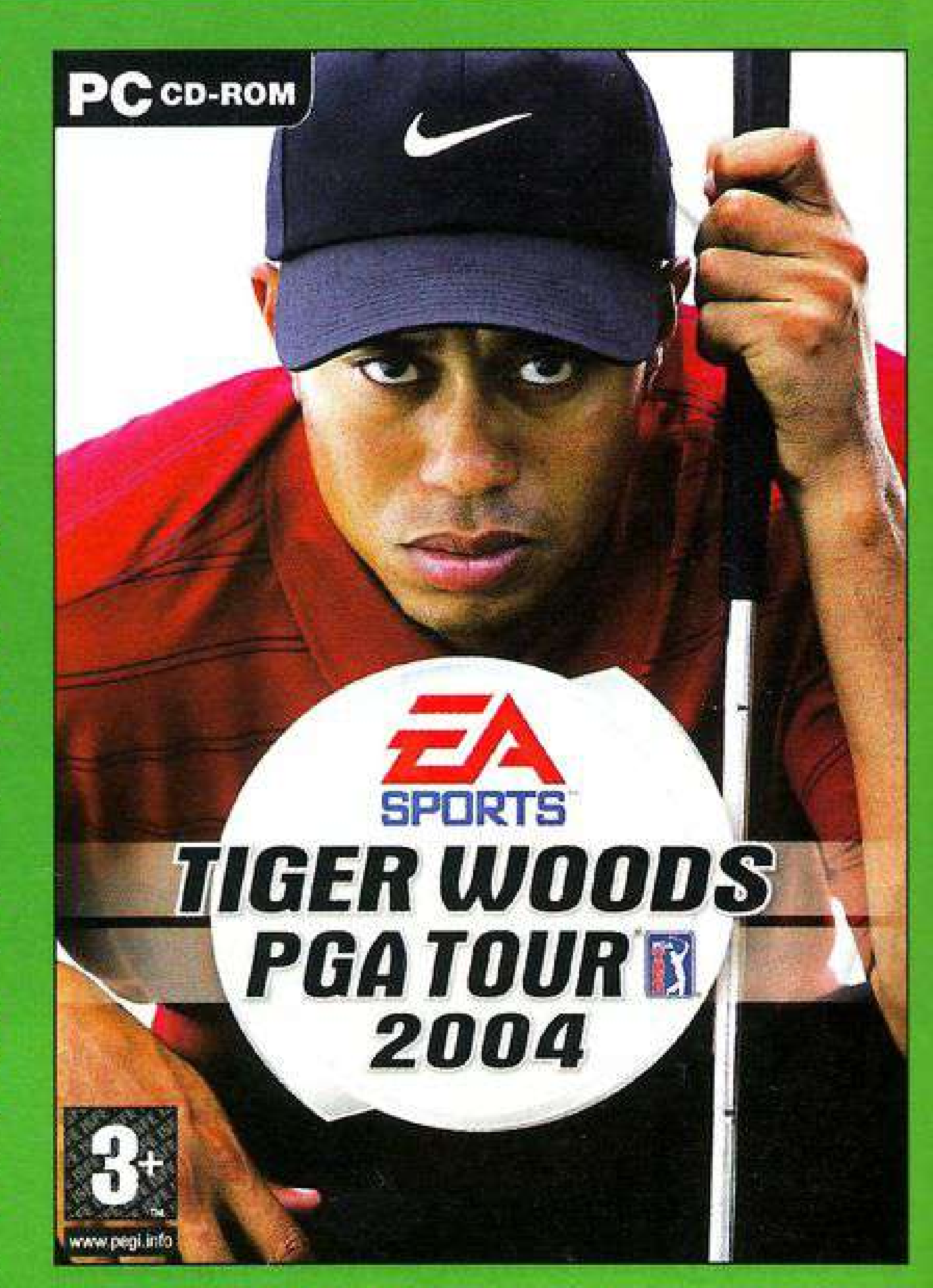
Дальше следует посещение виртуальной барахолки. Только в нашем случае простецкая на вид одежонка стоит невероятных денег. Хотите прикупить модные штаны в полоску и при этом не разориться? Тогда извольте довольствоваться стандартным набором из брюк, рубашки и кепки, а все остальные навороты а-ля стильные солнцезащитные очки оставьте на потом, когда вы выиграете какой-нибудь значительный турнир и обзаведетесь кругленькой суммой наличных.

Кажется, такая композиция на голове получит приз как самая оригинальная

Геймер, положись на своего грызуна!

В этом году, пожалуй, самым значительным преобразованием стало внедрение нового типа интерфейса. Если раньше огромное количество опций соседствовали рядом с часто никому не нужной статистикой в основном окне, где и разворачивалось главное действо, то теперь все аккуратно размещено по удобным менюшкам. Причем львиная доля опций вместо выбора характеризующих ту или иную ситуацию слов перешла на удобную систему ползунков. То есть отныне вы не путаетесь в завале специфических понятий, суть которых поймет даже не каждый знаток английского языка, а попросту прокручиваете мышкой ту или иную полоску с тем или иным показателем.

Под стать этому организовано и управление, которое полностью подчинено шарику и двум кнопкам вашего грызуна.



В Tiger Woods PGA Tour 2004, чтобы нанести любой удар, для начала следует заявить компьютеру о своей полной боевой готовности. Сперва вы нажимаете на левую кнопку. Дальше вы регулируете замах, оттягивая на себя шарик настолько, насколько сильно вы хотите долбануть клюшкой по мячику. Но это еще далеко не все. Удар может получиться слабым, если вы резко не дернете мышь вперед, а станете отпускать ее плавно. Собственно, вот и все управление, выполненное по принципу "все гениальное - просто". Замечу, что по сравнению со своим предшествующим собратом, оно стало куда чувствительнее и больше не позволяет себе прошлогодние неприятные выкрутасы.

Перед стартом крупных турниров отточить свое мастерство помогут специальные гольф-курсы. В режиме Championship их насчитывается 18 штук, а еще 15 скрывается за системой PGA Tour, тогда как год назад во всех режимах значилось лишь 11 гольф-курсов (в Links 2003 таковых было замечено ровно 26 штук). Кстати, коль мы завели речь о статистике, всего в Tiger Woods PGA Tour 2004 насчитывается аж 19

Словарик заядлого гольфиста

В гольфе, как и в любом другом уважающем себя виде спорта, все удары имеют свои названия. Перед вами приведенная в алфавитном порядке международная классификация с краткими комментариями каждого способа удачного соприкосновения клюшки с мячом.

Chip - невысокий короткий удар, в результате которого мяч преодолевает достаточно большое расстояние.

Draw - после такого фокуса мяч сначала летит по прямой, после чего слегка отклоняется в левую сторону.

Drive - самый банальный удар клюшкой driver.

Fade - как и в draw, мяч сначала летит по прямой, но в последний момент слегка отклоняется в правую сторону.

Hook - боковой удар, при котором мяч летит прямо, а потом сильно отклоняется влево.

Pitch - удар на относительно короткие расстояния, где мяч летит по высокой траектории и после приземления на землю гасит свою энергию и почти не катится.

Pull - удар, при котором мяч летит чуть левее заданной цели.

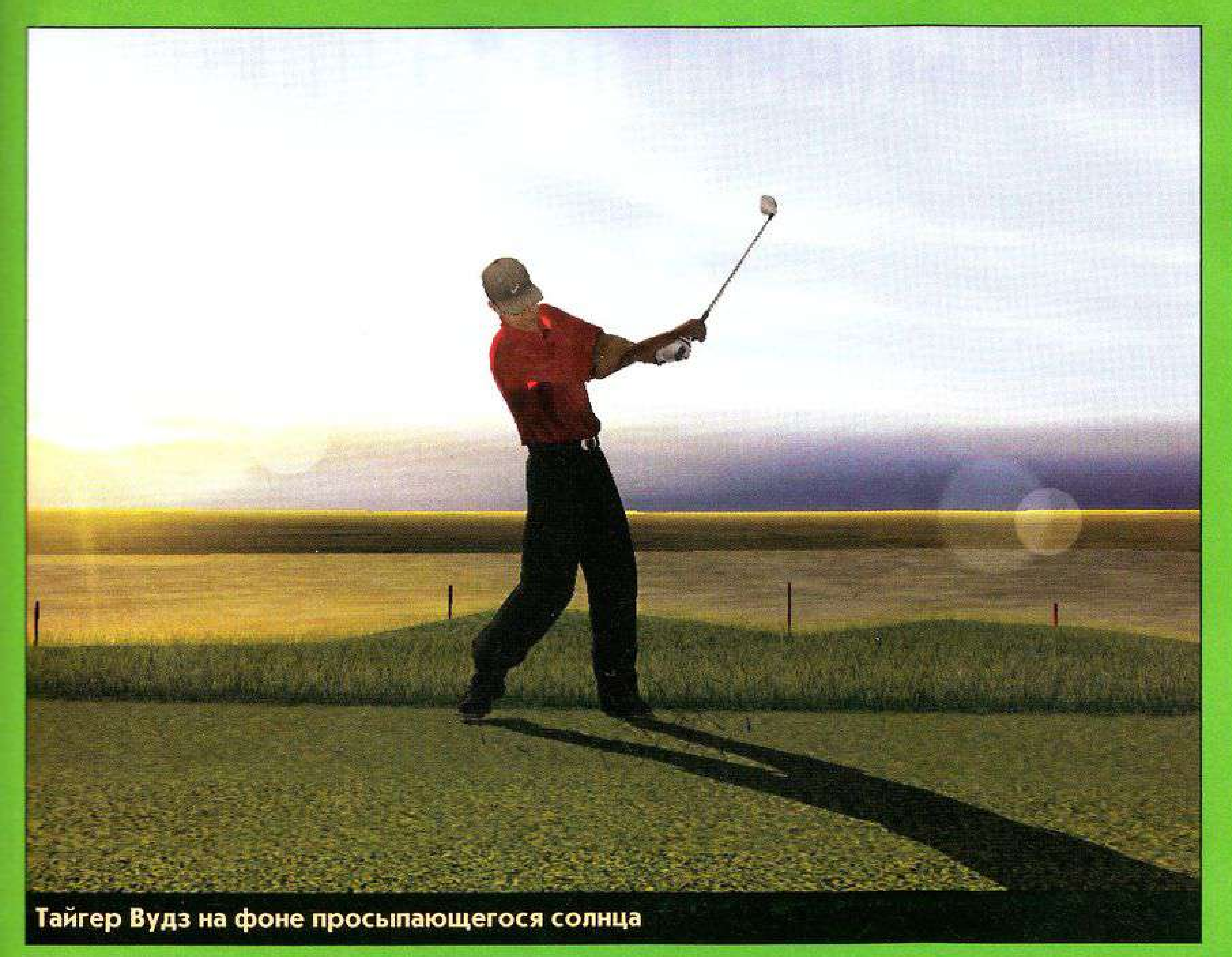
Putt - катящийся удар.

Push - удар, при котором мяч летит чуть правее заданной цели.

Shank - удар так называемой "пяткой" клюшки, в результате чего мяч летит в сторону.

Slice - боковой удар, при котором мяч летит прямо, а потом сильно отклоняется вправо.

Swing - самое распространенное в гольфе движение всеми видами клюшек, кроме putter`a. Свинг делится на три составляющих: замах, движение вниз и удар.


Тайгер Вудз на фоне просыпающегося солнца

Орудия труда

Коль мы поведали вам об ударах, то в стороне не должны остаться и клюшки, без которых, как и без мячей, игра в гольф не возможна. Все орудия труда делятся на семь видов:

Driver - эта клюшка предназначена для самого дальнего удара и выделяется тем, что у нее самая длинная ручка и наименьший уровень наклона крюка;

Grip - клюшка выделяется тем, что у нее резиновое или кожаное покрытие рукояти;

Iron - у этой молотилки самый плоский крюк;

Pitching Wedge или **PW** - считается разновидностью iron, но в наборе идет всегда самостоятельно;

Putter - клюшка, специально созданная для исполнения удара putt;

Sand Wedge или **SW** - еще одна разновидность iron, используемая для выбивания мячей из бункеров;

Wood - клюшка с огромным крюком. Чем больше ее размер, тем короче рукоять и больше угол наклона ударной поверхности.

полноценных способов времяпровождения. Причем каждый из них отличается друг от друга не только сюжетной подоплекой, но и значительными изменениями в настройках правил игры.

Рекордсмен со знаком "плюс" и "минус"

Графическая составляющая героя данного обзора заслуживает отдельного разговора. В настоящий момент из всей спортивной линейки EA Sport ваш покорный слуга не видел живой картинки лишь из NBA Live 2004. О красоте FIFA Football 2004 можно судить по недавно вышедшей демо-версии. Так вот, графика Tiger Woods PGA Tour 2004 оказалась самой приятной. Модели персонажей выполнены практически безукоризненно. Программисты не поскупились выделить внушительное по сравнению с другими спортивными симуляторами число полигонов даже на стоящих в сторонке зрителей. Местной флорой хочется восхищаться. Создается ощущение, что на первом попавшемся дереве каждый листик прорисовывался отдельно - настолько хорошо выполнена крона при максимальном приближении камеры. Если вы хотите насладиться видом густой травы или взволновавшейся от удара шарика воды, то немедленно копите денежки на новую видеокарту. Что самое интересное, движок игры не жаден до железа и способен выдавать качественную картинку даже на слабеньких по нынешним временам GeForce 2.

К сожалению, на фоне таких красот диссонирует звуковое сопровождение. Голоса комментаторов настолько редки, что впору устраивать в честь их появления в эфире (на этот раз в виртуальной студии расположились David Feherty и Gary McCord) отдельные торжества. Все оставшееся время звучит приятный для уха голос природы. Лишь во время путешествия по меню появляются полноценные музыкальные композиции. Получается, что из всей линейки спортивных симуляторов от EA Sports Tiger Woods PGA Tour 2004 обладает самой лучшей графикой и самой дрянной озвучкой.

А не отведать ли вам чего-нибудь новенького?

Tiger Woods PGA Tour 2004 благодаря вороху малозаметных усовершенствований не просто превзошел предыдущий эпизод сериала, а подарил поклонникам виртуального гольфа практически идеальный симулятор их любимого вида спорта. Отличная графика, высокий уровень реализма, удобный интерфейс и куча игровых режимов и, самое главное, несмотря на всю медлительность, увлекательный геймплей. Все это неоспоримые плюсы, заставляющие обратить внимание на игру не только фанатов гольфа, но и простых геймеров. Лучшего шанса познать мир нового для себя вида спорта не предвидится. По крайней мере, в ближайший год уж точно. Н

Ради таких пейзажей и следует раскошелиться на мощную видеокарту



РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС
ГРАФИКА
ЗВУК И МУЗЫКА
РЕАЛИЗМ
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА

7.7

Трава, трава, кругом трава, а композицию венчает фирменный шарик с логотипом EA Sports



THE FALL - THE LAST DAYS OF GAIA

Осадки неизбежны

Rifle

Все новое - это хорошо...
Пословица

★ Жанр **RPG/Action** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **Silver Style** ★ Дата выхода **I квартал 2004** ★ Сайт игры **www.the-fall.com**

"The Fall вдохновит каждого поклонника RPG. Уникальные игровые особенности, глубоко проработанный сюжет и наш исключительный по возможностям графический движок - все это является великолепными предпосылками для истинного наслаждения игрой". Прочтя данные слова, райской птичкой воробышком спорхнувшие с уст CEO Silver Style Карстена Стресе (Carsten Strehse), хочется вскочить в едином порыве с собственным чувством глубокого удовлетворения и, не утирая слез восторга, тропическим ливнем орошающих небритую физиономию, разразиться бурными аплодисментами, переходящими в овацию. И в самом деле: "The Fall погрузит вас в постапокалиптический мир 2083 года, в котором человечество вновь вернулось к первобытному анархическому состоянию. Игроку предстоит исследовать огромную территорию, бывшую когда-то частью юга США, а сейчас представляющую собой пустыню, полную опасностей". Дружный fall-out.

Счастья всем даром...

Если осадок процедить, то картина вырисовывается следующая. К 2062 году человечество наконец-то наладило производство счастья в промышленных масштабах практически для всех и почти даром. На повестке дня встал вопрос о расширении рынков сбыта. Решение было принято положительное, и вселенная замерла в радостном экстазе в предвкушении исполнения своей самой заветной мечты. Первым в очереди оказался Марс. На 13 октября 2062 назначили старт межпланетного корабля Armstrong I, на борту которого находились шесть "терраформеров" - специально созданных автоматов, предназначенных для насыщения атмосферы Красной планеты углекислым газом.

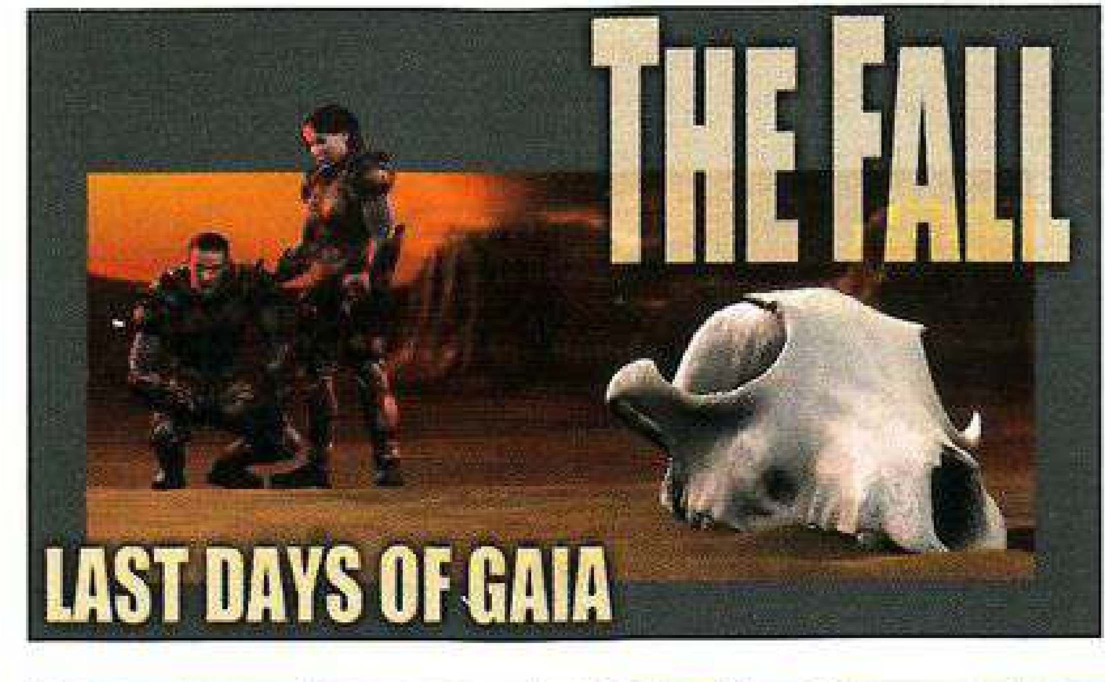
Мне лень выяснять, был ли (то есть, безусловно, будет ли) день 13 октября 2062 года пятницей или это просто звездам вдруг отчего-то захотелось повеселиться, но так случилось, что кое-кто из ушедших обиженным с почти бесплатной раздачи счастья по пути наткнулся на злополучный "Арми" вместе со всем его злополучным содержимым. Засвербела тут досада застарелым геморроем, и ударили в голову продукты жизнедеятельности организма. В чем именно заключалась суть претензий обделенных судьбой, сейчас уже не важно, главное, что демонстрировать возможности "терраформеров" они решили, не выходя за рамки стратосферы. Очевидно, чтобы человечество смогло насладиться представлением из первых рядов партера. И техника не подкачала.

С обиженными разобрались быстро, но почкам "Боржоми" уже не понадобился. На Земле воцарилась на редкость теплая, местами даже горячая атмосфера. Среднегодовое повышение температуры составило 10,5 градусов. По Цельсию. Природа в долгу не осталась, и теперь, двадцать лет спустя, яблоням что Марс, что Калифорния - один хрен, что редьки не слаще. Впрочем, люди, как обычно, оказались куда живучее. Хотя и далеко не все.

Don't drink and drive

Солнце жарит с небес гиперсолярием, ветер скачет с бархана на бархан олимпийским чемпионом в тройном прыжке, на горизонте неспешно ползет самум...

- Ах, будьте так любезны, не подскажете, далеко ли еще до ближайшего подвига?



- Да не далее, чем рукой подать! Вон за теми развалинами злодей Карабас-Барабас насилует прекрасную Мальвину! Не успела бедняжка испечь Артамона на углях Буратины, как такая незадача! Похоже, не судьба ей сегодня спокойно позавтракать. Если, конечно, добрые люди не помогут.

- Спасибо вам большое! Эй, братва, отомстим за Буратину!

Что может быть слаще мести в калифорнийской пустыне? Только добрая ролевая система. Какой ковер "серебряностильные" стелят! Шесть основных атрибутов (Strength, Mobility, Dexterity, Constitution, Intelligence, Charisma), четырнадцать навыков aka skills (оружейные: ближнее, легкое и тяжелое, снайперское, специальное и метательное; за ними скромно пристроилось подрывное дело, остальные - бытовуха вроде взлома замков и управления транспортными средствами). Но совсем забыли перковгвоздиков повтыкать. Вах, сладко уснем да проспим всю игру. Некрасиво получится!

"Угол падения равен углу отражения", - народная физическая мудрость оставляет надежду на счастливый исход. Трехмерный движок, изометрия, увеличивающаяся до Third Person View, партия из шести человек с междусобойными отношениями, более ста пятидесяти квестов и трехсот видов оружия, машинки, на которых можно покататься, а также боевая система, настраиваемая по желанию от полностью управляемой компьютером схватки через real-time до практически пошагового комбата... Есть все же шанс, что падать будет невысоко, а отражаться - солнечными зайчиками-улыбками. И к тому же Silver Style разрабатывала Soldiers of Anarchy. Хорошая примета.

Любопытный агрегат на переднем плане. Интересно, чем он стреляет и стреляет ли вообще! А желтый автобус они, похоже, позаимствовали у Безумного Макса



Ах, какой закат! И совсем не хочется умирать!

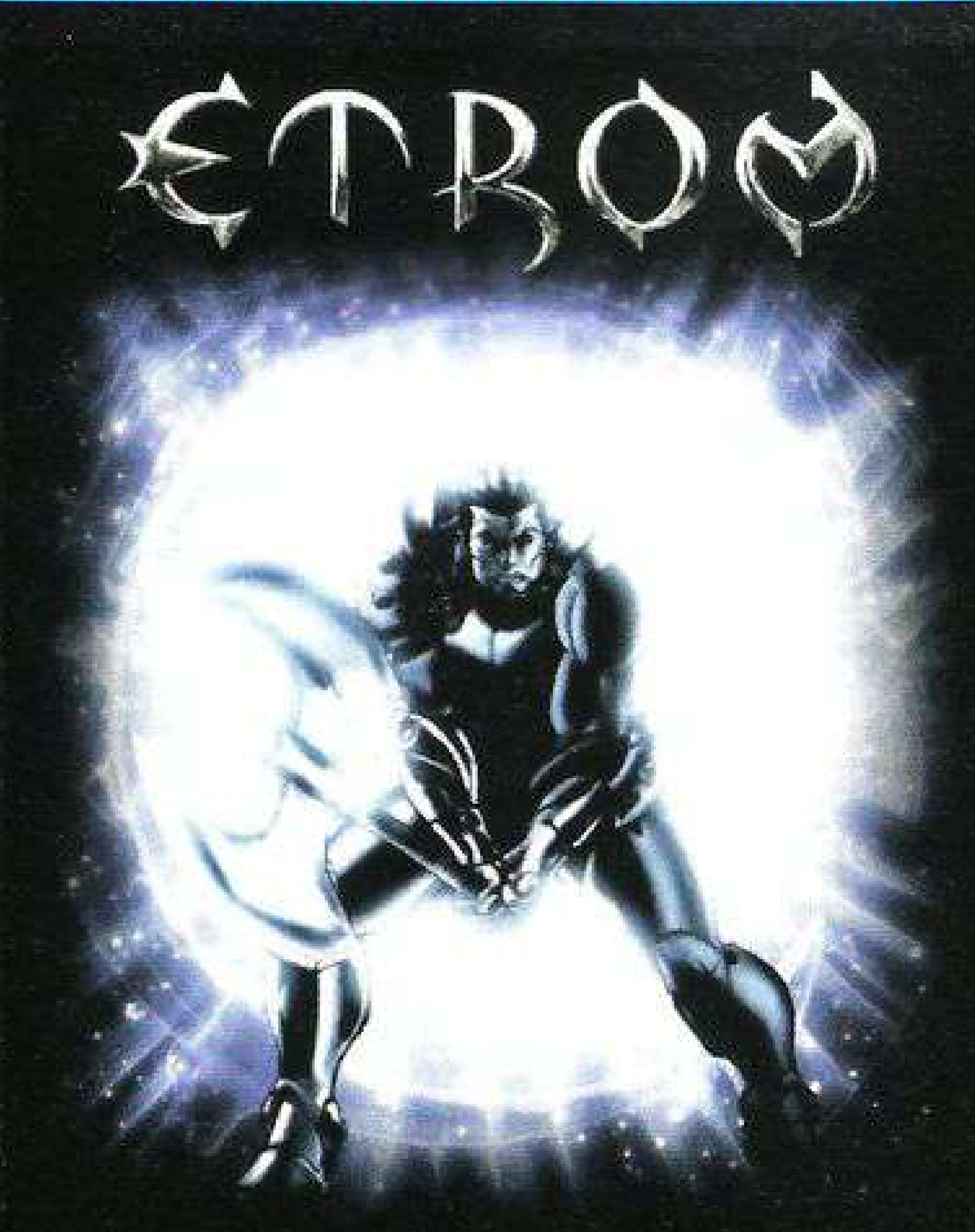
Прогулка по Вселенной

Rifle

В нашей жизни все бывает...
Из репертуара Софии Ротару

ETROM

★ Жанр RPG ★ Издатель 1С ★ Разработчик P. M. Studios ★ Дата выхода I квартал 2004 ★ Сайт игры www.etrom.net



Как-то раз в одном из параллельных миров на планете Земля элитному офицеру спецназа ветром надуло голову. Вроде бы совершеннейший пустяк, но последствия оказались самыми непредсказуемыми. Ибо зловредное атмосферное явление одним лишь сквозняком не ограничилось и подложило герою-супермену натуральную свинью в виде The Astral Essence - артефакта крайне подозрительного (как известно, все, что непонятно, - подозрительно) происхождения. И стала жертва бесчеловечного эксперимента видеть, чувствовать и понимать Странное. А еще мочь. Причем как!

476 год A.H.E. (After Human Empire Foundation - Постчеловеческой Цивилизации). Земля параллельного будущего, огромная пустыня, в которой сияющими миражами вздымаются города-Megacity, окруженные непроницаемым барьером. По ту сторону барьера, помимо пустыни, водится очень злой вирус, по эту - тоталитаризм, списанный с произведений Оруэлла и Замятина. На планете - четыре государства, между которыми нет никаких принципиальных различий и разногласий, не считая шахт по добыче Chroma. Как сие переводится с итальянского (разработчиком игры является итальянская P. M. Studios), мне неведомо, но суть его является таинственным минералом, залегающим на глубине 45 километров, имеющим крайне низкую концентрацию в добываемой руде и обладающим фантастическим энергопотенциалом, в сравнении с которым термоядерный реактор - задрипанная печка-буржуйка.

Ну и собственно игра будет представлять собой эпическую нелинейную ролевую сагу в духе Diablo. Хихикаете? А вот я бы не стал выражаться столь категорично. Дело в том, что "дьявольского" духа в ней ровно на боевую часть. Все остальное взято из pen&paper Role-Playing System, когда-то разработанной ведущим дизайнером проекта Фабио Белсанти (Fabio Belsanti). Девелоперы обещают издать "настольные" правила накануне релиза компьютерной составляющей, но пока вся ролевая часть игры is a TOP SECRET.

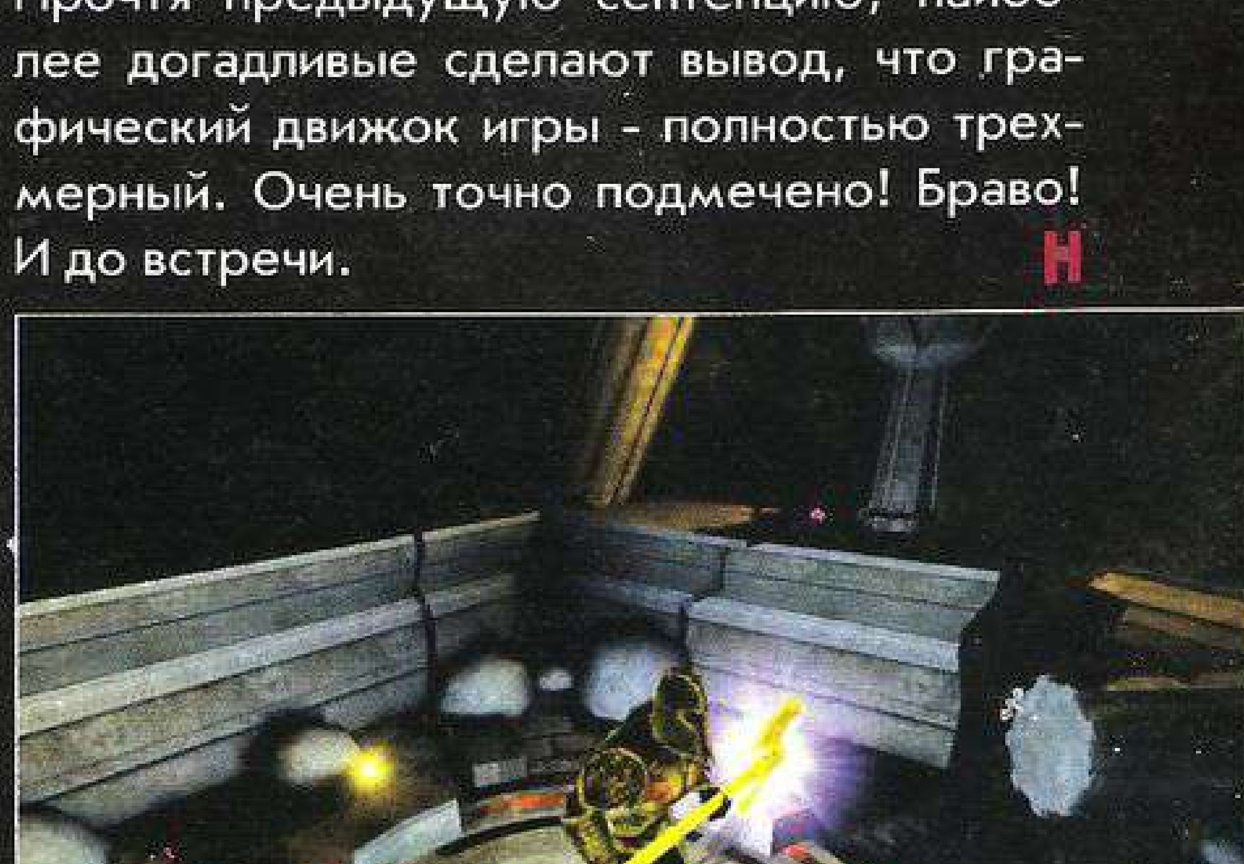
Разумеется, никакого духа близзардовской нечисти не будет и в сюжете. В Etrom вообще не будет никакой нечисти, кроме нескольких злых богов, разнообразных демонов и экскурсии по Abyss. Протагонисту придется ознакомиться с тамошними достопримечательностями в поисках ответа на вопрос, какая сволочь над ним подшутила. Некий сумасшедший пророк посоветовал впаять иск богам, но те, как обычно, куда-то попрятались, забились по щелям мироздания, на повестки не реагируют и судебные приставы до них добраться не могут. Поэтому, если хотите, Etrom - это история об очередном самосуде, устроенном обиженным истцом, который осознает, что цивилизованными методами правды не добиться.

Что касается методов нецивилизованных, то Этрому (на этот раз я о главгерое - да, они с игрой однофамильцы), право слово, жаловаться грех. Вообще, на мой взгляд, этот тип - типичная (прошу прощения за тавтологию) неблагодарная скотина. По милости Астральной Эссенции он может запросто путешествовать во времени и пространстве, посещать удивительнейшие уголки не нашей Вселенной, знакомиться с наиболее примечательными ее обитателями (например, Ngawerk - Лордом Драконов или Devislar - демоном редкостной злобности и могущества). Спрашивается, чего еще человеку надо?

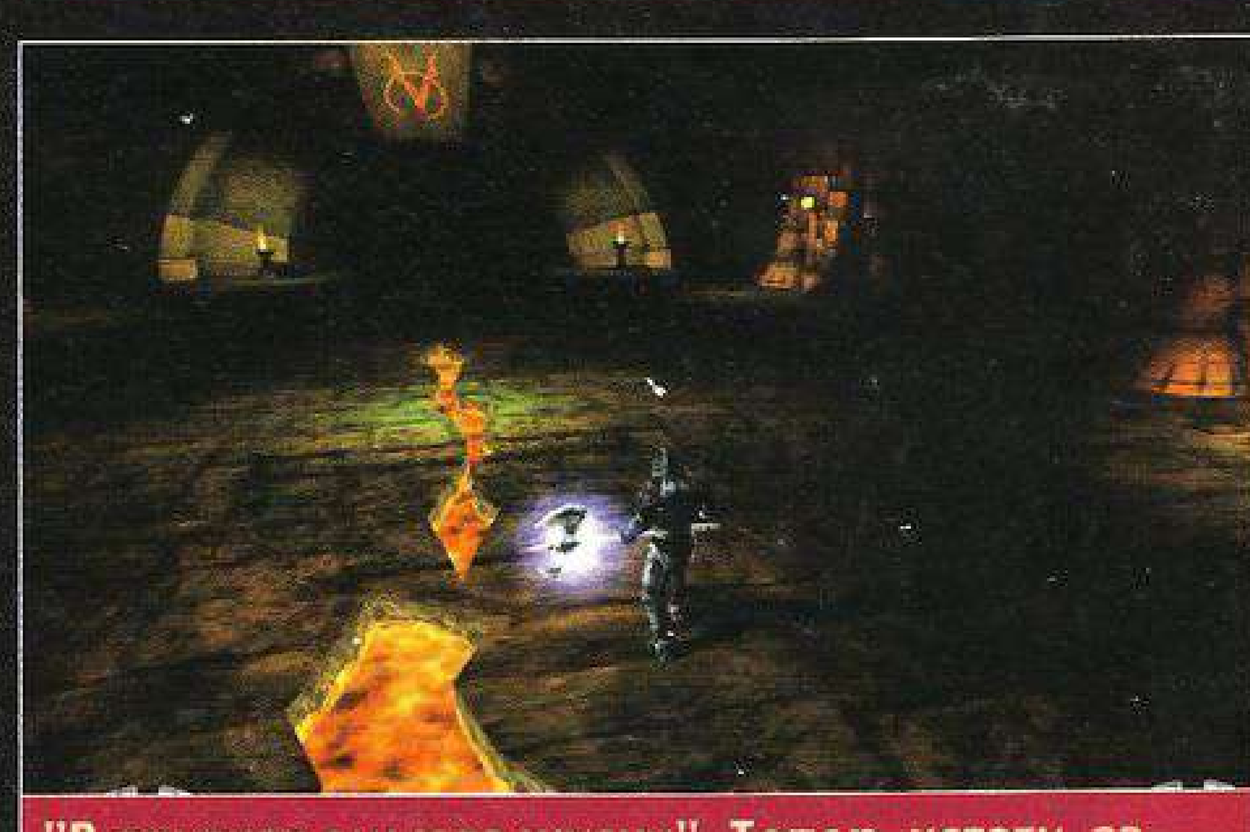
Да, так вот по поводу нецивилизованных методов. Безусловно, в дальней дороге случается всякое. Ксенофобия, увы, до сих пор не изжита во многих культурах и народах. Аборигенам, чего греха таить, не всегда будет доставать душевной чуткости и понимания проблем героя. Потому конфликты неизбежны. К сожалению, не обойдется без кровопролития. Для таких случаев Этрому дан Астральный Топор - секач редкостных достоинств, мечта мясников всех питерских (да и московских тоже) рынков и гастрономов. По мере приобретения протагонистом новых уровней его оружие также будет обогащать свой боевой арсенал, повергая в ужас и трепет всех чинящих препятствия расследованию.

В случае необходимости, если по тем или иным причинам противоборствующая сторона признает топор недостаточно весомым аргументом, главный герой может использовать некоторые другие способности, приобретенные из-за случившейся с ним оказии. К примеру, обратится в Драконьего Рыцаря (Draconic Knight) или в Демона (Abyssal Demon). Выбор будет зависеть от того, какая из частей души (светлая или темная) возьмет верх над личностью Этрома. Кроме средств рукопашного боя, обещано великое множество дальнобойного оружия, начиная от банальных лазеров и заканчивая не менее банальной магией.

Из характерных особенностей геймплея стоит, наверное, упомянуть о некоторых модных фичах, как то режим "Stealth" или "Sniper" (игра автоматически переходит в First Person режим и позволяет выколачивать мозги из врагов без риска испачкаться содержимым). Прочтя предыдущую сентенцию, наиболее догадливые сделают вывод, что графический движок игры - полностью трехмерный. Очень точно подмечено! Браво! И до встречи. Н



Вот он какой - Главный Герой. А в руках, похоже, тот самый золотой ключик ко всем тайнам Вселенной



"В поисках смысла жизни". Топор, кстати, заметно полинял



Определенно, это не рай

Андрей ЩУР

Сага о форсажах

История Wing Commander

Вместо предисловия

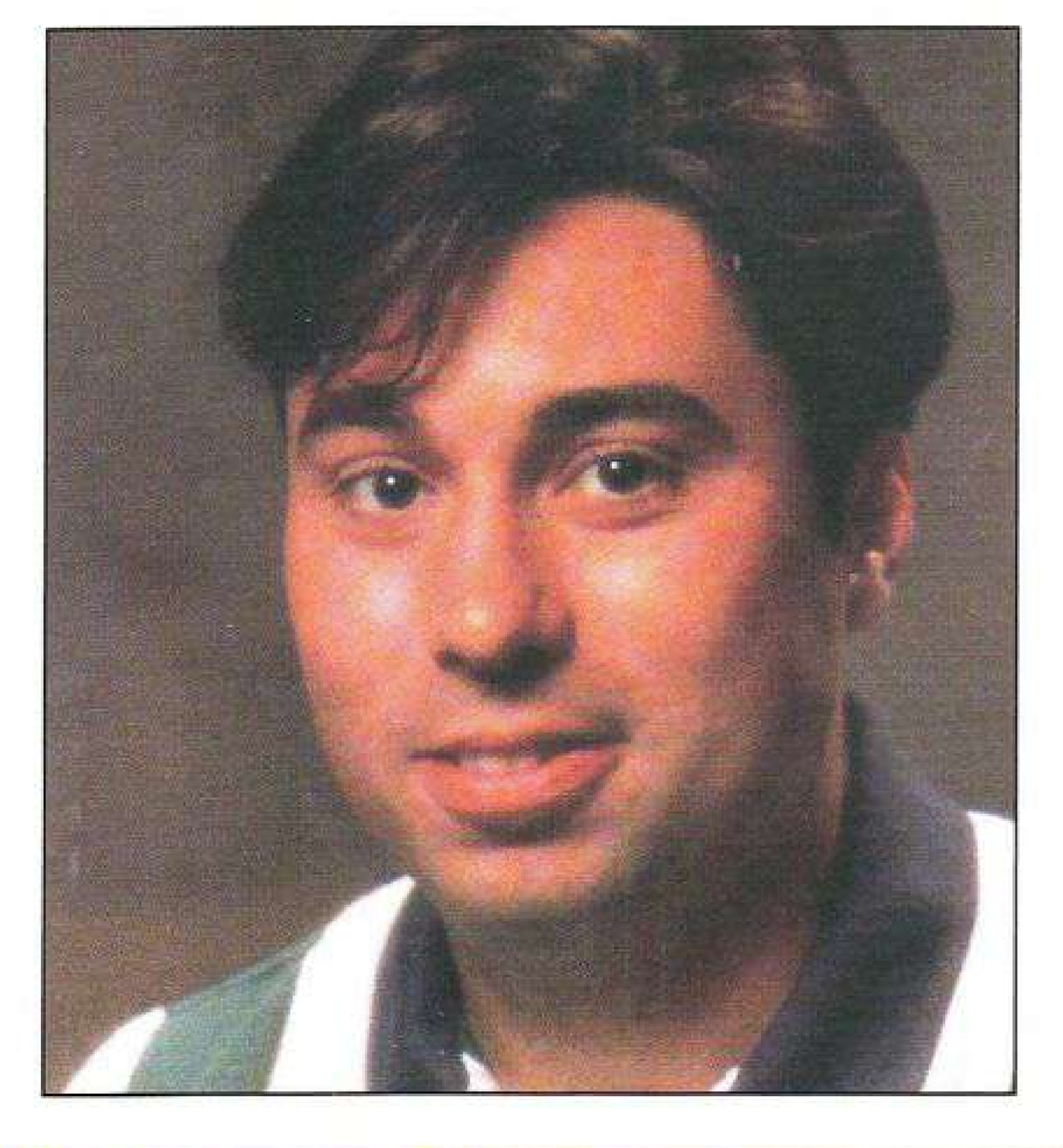
Вселенная Wing Commander огромна. За девять лет развития серии было выпущено более десятка игр и семь книг, снят полнометражный фильм и создан мультипликационный сериал. Заплутать во всем этом многообразии можно очень быстро, так что отталкиваться в своем рассказе я буду от времени выхода того или иного продукта.

И еще пара моментов. Вселенная WC не была придумана заранее полностью. Она, как и вселенная Battletech, развивалась сюжетными "наростами" на первоначальный костяк идеи, так что при желании в ней можно обнаружить большое количество "дыр" и нестыковок. Не удивляйтесь этому, если вдруг решитесь покопаться в истории и событиях WC собственноручно.

На нашем DVD мы постарались выложить максимальное количество всевозможных демо-версий, адд-онов и фанатских патчей, которые распространяются в сети бесплатно. Мы не выложили полностью НИ ОДНОЙ игры Wing Commander по вполне понятным причинам. Но, насколько мы знаем, если поискать, в интернете (особенно в русском) можно найти почти все части этой эпопеи.

1986 год. Начало пути

Историю создания Wing Commander лучше всего будет начать с истории ее создателя. В 1986 году Кристофер Робертс (Christopher Roberts), предпочитающий короткое "Крис", переезжает из Англии в Соединенные Штаты Америки с целью найти свое место в активно развивающемся там игровом бизнесе. Молодой талант был замечен: Крис устраивается на работу, да не куда-нибудь, а в Origin, заняв место игрового дизайнера. В 1988 году выходят первые игры, в создании которых Робертс принимает участие, - это две RPG: Ultima 5 и Times of Lore (последняя из которых, кстати, сильно повлияла на стилистику следующей, шестой "Ультимы").



Зарекомендовав себя с лучшей стороны, после завершения своих первых проектов Робертс берется разработать концепцию для следующей игры Origin, руководителем работ над которой он планирует стать. В результате активного полета фантазии молодого дизайнера (Крис Робертс родился в 1968 году, т.е. в 1988 он только-только выбрался из тинэйджеров) появился некий документ, описывающий игру под кодовым названием Squadron ("Эскадрон", "Эскадрилья" - трактовать можно по-разному). Игра представляла собой космический симулятор, описывающий борьбу Империи людей и Военного Совета инопланетян-килрати в XXVII веке от Р.Х. Игрок, молодой выпускник Имперской летной академии, попадал в 2411-ую эскадрилью "Кровавые Ястребы" (Blood Hawks), расквартированную на одном из лучших имперских авианосцев "Коготь Тигра" (ISS Tiger's Claw).

Документ Криса Робертса лег в основу того, что впоследствии было названо Wing Commander.

1990 год.
Wing Commander: Vega Campaign

Хотя Wing Commander и был построен на основе Squadron, между диздоком и финальной версией игры довольно много различий. Например, земляне сменили государственный строй на более политкорректную Конфедерацию, в то время как килрати получили статус Империи. Сюжет игры развивается в секторе Вега, в то время как изначально упоминание о сражении в этом секторе планировалось только как предыстория для каких-то иных событий. Некоторые вещи из Squadron либо не были реализованы вообще (например, предполагалось, что перед каждым полетом игрок сможет не только выслушать задание, но и задать командиру несколько вопросов относительно миссии), либо появились только в поздних играх серии (например, возможность выбрать напарника в миссию). Но очень многое от начальной идеи Wing Commander в себе все-таки воплотил.

Итак, на дворе 2654, Земная Конфедерация с переменным успехом ведет звездные войны с Империей Килра (Kilrah) - расой гуманоидов, напоминающих кошек. Впрочем, тут более точное сравнение было бы со львами: прямоходящие инопланетяне достигают в высоту двух с половиной метров и ведут себя крайне агрессивно. Килрати (а именно так называет себя эта раса кошачьих) имеют странное политическое устройство, включающее черты тоталитарного строя и кастового общества с большим количеством жестких правил поведения, среди которых, например, полное и безоговорочное подчинение вассала своему сюзерену (явно было скопировано со средневековой Японии).





Легендарная заставка во всей красе

В самый разгар военных действий игрок под личиной курсанта летной академии Земли Кристофера Блэйра прибывает на авианосец TCS Tiger's Claw ("Коготь Тигра") и в качестве одного из пилотов истребителей участвует в кампании по освобождению сектора Вега.

Игра несла в себе по тем временам столько интересных нововведений, что даже и не знаешь, с какого начать. Я подробнее остановлюсь на особенностях первого



Бар на Tiger's Claw. За столом сидят "Паладин" и "Энджел"

CARRIER - TIGERS CLAW

PILOT	SORTIES	KILLS
MAJOR BLAIR	11	69
MAJOR CHEN	47	64
CAPTAIN ST. JOHN	38	63
MAJOR CASEY	38	58
1ST LT. TANAKA	25	49
CAPTAIN KHUMALO	32	48
CAPTAIN DEVEREAUX	34	46
MAJOR TAGGART	51	45
2ND LT. MARSHALL	19	37

Killboard и правда представлял собой почти школьную доску. And the winner is...



На брифинге. Капитан готовится отправить Блэйра на задание



Радостная "Spirit" сообщает о сбитом килрати. Молодчина, Танака!



В зависимости от качества выполнения миссий игроком, различались заставки, демонстрировавшие общее положение на фронте



"Энджел" крупным планом. Красавица...

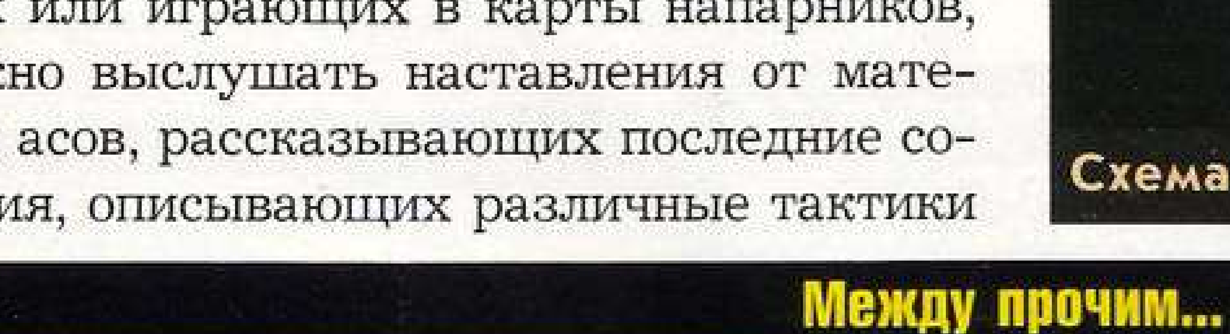


Блэйр собственной персоной отчитывается на дебрифинге после миссии

WC, ибо они легли в основу серии, придавая всем ее последующим играм узнаваемые фамильные черты.

В сущности, с WC был открыт сам жанр боевых космосимов - до этого здесь отметилась только весьма древняя уже по тем временам "Элита" (1983 года выпуска), а любой более-менее современный экшен на космическую тематику был, как правило, аркадой, где маленький кораблик расправлялся с толпами инопланетных врагов. Да что там космосимы - толковых-то симуляторов летающей техники в 1990 году вышло всего два - LHX и A-10 Tank Killer, так что конкуренции "Вингу" просто не было.

Но это не значит, что игрушка "выехала" за счет своей единичности. Сама по себе структура была нова и захватывала с самого начала: игрок становился не просто пилотом истребителя, который тупо и цинично выполняет миссию за миссией, а живым человеком, который между полетами мог зайти в бар для офицеров и поболтать с такими же, как он, пилотами. Ткнув мышкой на кого-нибудь из обедающих или играющих в карты напарников, можно выслушать наставления от матерых асов, рассказывающих последние события, описывающих различные тактики



борьбы с истребителями и капшипами (от "capital ship") килрати или просто болтающих "за жысть". На соседствующей со стойкой бара "Доске почета" (она же killboard) можно было посмотреть количество сбитых кораблей противника каждым из пилотов. Конечно, к концу игры ты уже прочно был в ее главе, но после любых начальных миссий всегда хотелось первым делом посмотреть, сделал ли ты в этот раз "Маньяка" Маршалла или тихую японку Марико с ником "Spirit".

"Вживлению" игрока в роль пилота очень сильно способствовали и частые



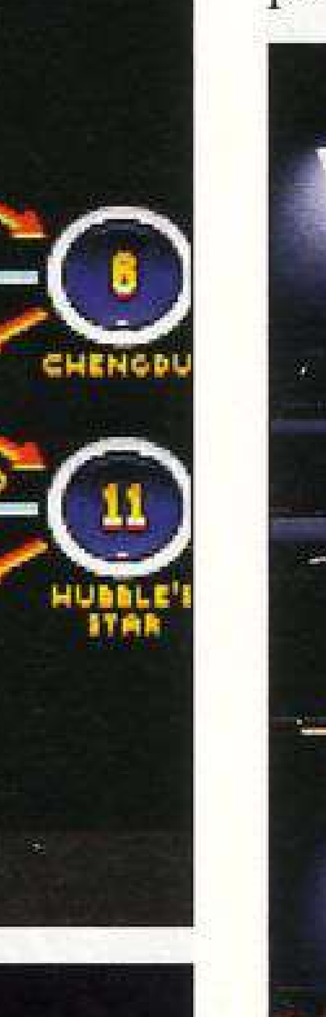
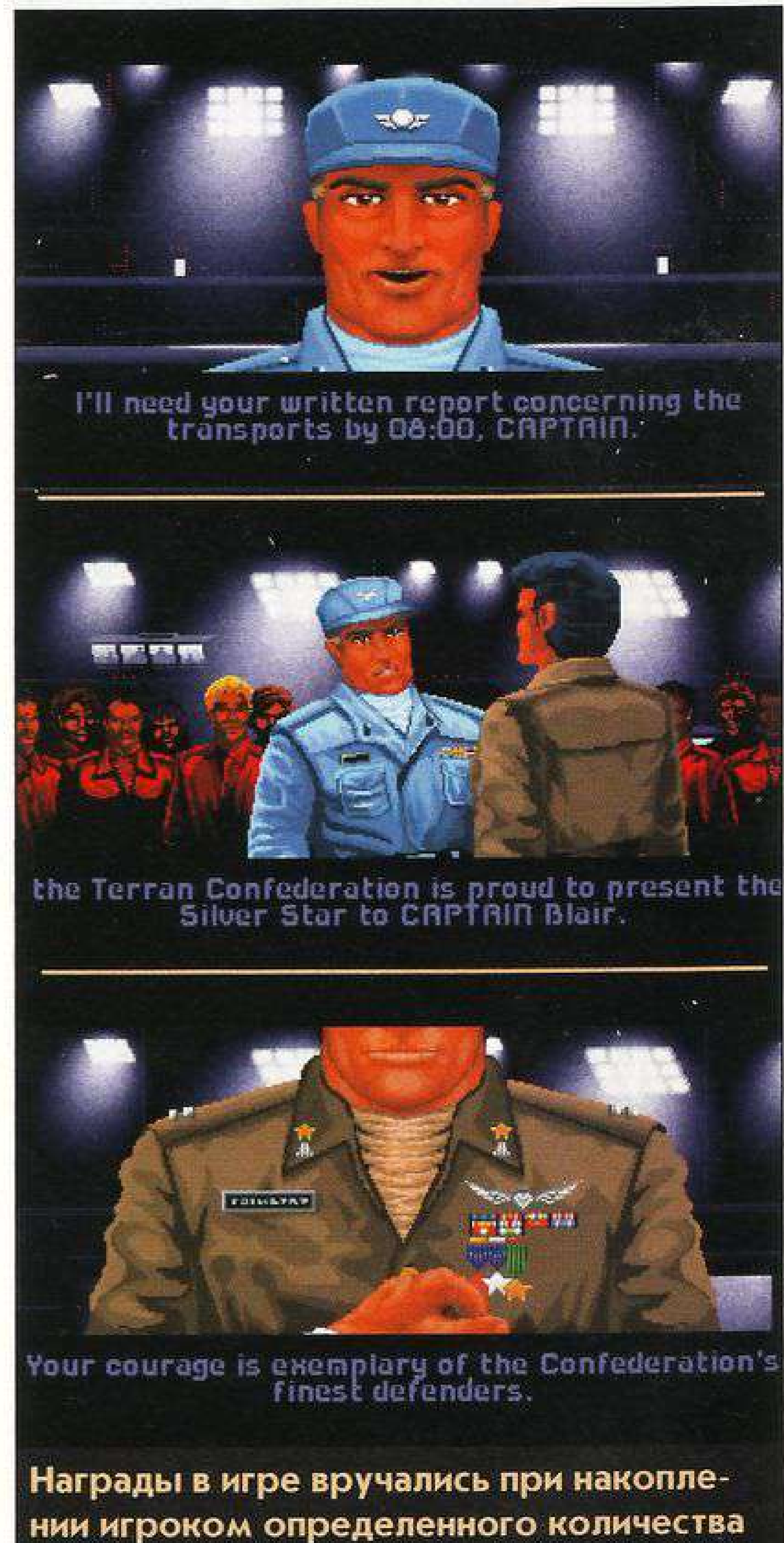


Схема кампании в разрезе

мультипликационные ролики, которые сопровождали практически любое игровое событие, будь то брифинг перед миссией или посадка истребителя игрока после выполненного задания. Последнее мне всегда жутко нравилось - в зависимости от повреждений, полученных за время миссии, фюзеляж севшего истребителя был изрыт различного рода вмятинами, обгорелостями и пробоинами, что смотрелось просто здорово. Когда кто-либо из пилотов погибал или игрока награждали очередной медалью, это всегда было событие, обставленное по всем правилам боевых sci-fi: с толпой народа и проникновенными речами командира авиагруппы.



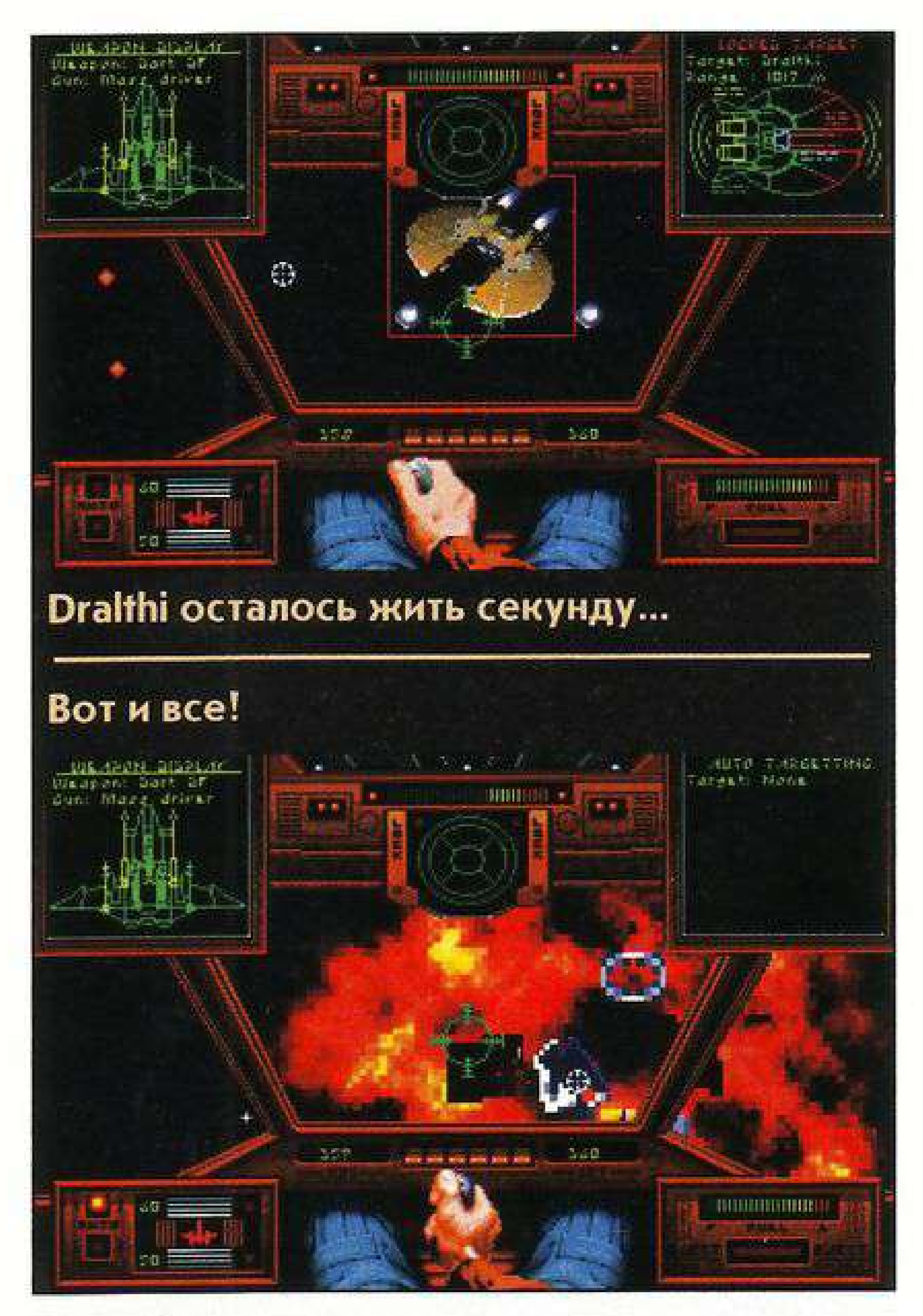
Награды в игре вручались при накоплении игроком определенного количества скрытых очков, начислявшихся за сбитые корабли килрати

Между прочим...

Кхрррр... Хррр... Килрати... Ну до чего же дурацкое название, хррр, хррр...

С названием "килрати" связана любопытная история. Крис Робертс долго не мог придумать имя для расы врагов в игре, ведь оно должно было быть одновременно запоминающимся, уникальным и говорящим за себя. После долгих мучений Робертс пошел по пути перебора всех слов, которые должны были вызвать у игрока необходимые ассоциации. В результате множества разных комбинаций, он выделил два слова "kill" и "wrath" ("убить" и "гнев"), соединил их и добавил окончание "i" для пущей алиеноподобности. Так родились знаменитые kilrathi.

Забавно, что на территории России это имя приобрело сразу несколько разночтений. Уж как бедных кошек у нас только не называли: и килратхи, и килрафи, и килрати, и даже килрачи. В принципе, с фонетической точки зрения ближе всего к названию будет "килрафи", так как звук "th" ближе всего именно к "ф". Но, согласно традициям перевода еще со времен Советского Союза, такие сочетания в схожих случаях принято переводить просто как "т", поэтому мы решили не отступать от канона и писать "килрати".



Dralthi осталось жить секунду...

Вот и все!

Между прочим...



С фамилией главгероя Wing Commander связана одна история. Если с именем у него все понятно (достаточно вспомнить, кто был главным разработчиком игры), то вот фамилия родилась интересно. Почему-то Orgin'овские художники-оригиналы решили, что для волос главгероя идеально подходит синий цвет (это притом, что игрушка-то была в 256-цветном VGA, и все остальные герои имели вполне пристойные расцветки растительного покрова), и в процессе разработки пока еще безымянного персонажа называли его просто "blue hair" ("синие волосы"). Название так прижилось, что решено было его оставить, сократив лишь до "Blair".

Еще одной отличительной особенностью WC была нелинейная кампания. Сюжет игры был разбит на секции по три миссии, проходящие в какой-нибудь из звездных систем сектора. В зависимости от того, сколько заданий на таком отрезке игрок выполнил успешно, он отправлялся дальше либо по "хорошей" линии, либо по "плохой". "Плохая" сюжетная линия, естественно, подразумевала более тяжелые задания и необходимость выполнить их все, чтобы снова вернуться на "победный" путь, ибо при первой же неудаче игрок оказывался на заведомо проигрышной линии сюжета и почти наверняка погибал вместе с Tiger's Claw.

Как с сюжетной, так и с технической точки зрения Wing Commander в 1990 году не имел себе равных. Сам факт того, что игра поддерживала 256 цветов VGA, в то время как не многие еще экспериментировали с 16, и поражала качественно прорисованными моделями кораблей, когда большинство симуляторов только пробовали простые трехмерные объекты, говорит о многом. Секрет красоты выдаваемой картинки WC достаточно прост и в то же время изящен. Вместо того чтобы пытаться воспроизвести честные трехмерные объекты (корабли, базы и проч.), как это было у конкурентов, разработчики "скрыли" их, сделав невидимыми: наложили на летающие в пространстве невидимые параллелепипеды истребителей отрисованные заранее картинки, сменяющиеся в зависимости от поворота объекта относительно точки взгляда игрока. Таким образом, игрок видел в космосе настоящий вражеский истребитель, который, хотя и поворачивался довольно дискретно, а при сильном приближении расплывался на пиксели, был все же гораздо красивее и реальнее, чем любая, пусть и честно отрисованная, но безликая трехмерная болванка, состоящая из нескольких кубиков.

Геймплей также был изюминкой в пироге Wing Commander. Предложенная модель полетов основывалась на том, что игроку за время миссии надо было долететь до нескольких контрольных точек (waypoint) патрульного маршрута, причем расстояние между ними можно было мгновенно преодолеть, нажав на кнопку автопилота. Рядом с такими контрольными точками и разворачивались основные бои в космосе. Как правило, против истребителей игрока и его подопечного выходило звено килрати, состоящее из трех-пяти противников. Тактика боя строилась на заходе в хвост противнику с активным использованием форсажных движков, ставшим впоследствии одной из самых запоминающихся визитных карточек WC.

Игровой баланс как в первом "Винге", так и в почти всех его продолжениях имел перевес в сторону истребителей и бомбардировщиков; все капшипы в игре были не более чем жестянками с не слишком-то большим количеством хит-

Now we say goodbye to one of the newest members of our Squadron...

...Lieutenant Todd Marshall, whom we all knew as Maniac.

Goodbye, Maniac. I swear I'll get the furball that took you down.

Только в первой части напарники главгероя могли погибнуть - во всех остальных частях они "по умолчанию" катапультировались, за исключением случаев, прописанных в сюжете

Между прочим...



Вот так выглядело содержание коробки с Wing Commander. Четыре чертежа истребителей, три дискеты, readme на отдельных листочках и мануал, стилизованный под ежемесячную брошюру для пилотов Tiger's Claw под названием "Claw Marks". Кстати, ее отсканированный вариант сейчас спокойно можно найти в интернете

пойнтов и выносились довольно быстро. Причем, как корабли килрати, так и корабли землян, что превращало задания по эскорту дружественных "торговцев" в настоящую зубную боль: противник умудрялся уничтожить вверенный тебе корабль с пары-тройки заходов, поэтому приходилось в буквальном смысле разбиваться в лепешку, нещадно расстреливая и тараня истребители врагов.

Имея в своем активе столько положительных сторон, Wing Commander стал настоящим открытием в мире компьютерных игр, был признан сразу двумя маститыми журналами лучшей игрой 1990 года и разошелся тиражом более трех миллионов. Вопреки пословице, блин у Криса Робертса вышел отнюдь не комом.

Ну а что за блин без масла или варенья: в том же году Origin выпускает сразу два mission pack'a для игры, названных Secret Missions 1 и 2.

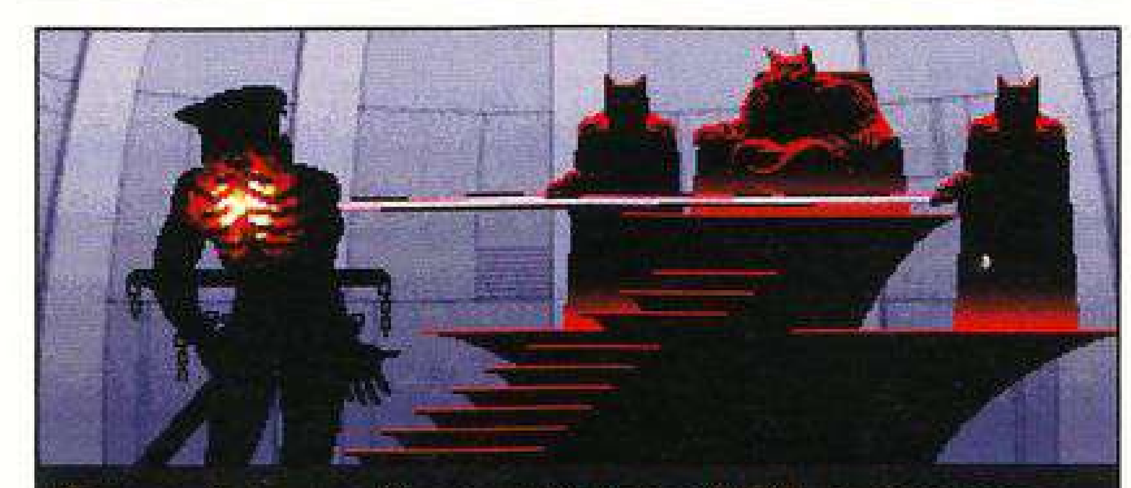
1990 год. Wing Commander: Secret Missions 1

Другое название этого продукта было Operation Thor's Hammer. Дополнение представляло собой типичный для всех адд-онов набор миссий, скрепленных новой сюжетной линией, но со всеми старыми главными героями и техникой, уже встречавшейся в игре. В SM1 "Коготь Тигра" был срочно откомандирован в сектор Денеба, где была потеряна связь с колонией на планете Годдард. Прибыв на место, авианосец обнаруживал, что колония полностью уничтожена каким-то новым супер-оружием килрати. На протяжении всего адд-она Tiger's Claw преследовал эскадру противника, все дальше забираясь вглубь территории вражеского сектора. Отрезав отступающих килрати от путей снабжения и уничтожив транспорты с подкреплением, "Коготь Тигра" настигал-таки вражеский флагман Sivar - дредноут, несший на себе экспериментальное оружие, увеличивавшее гравитацию на планетах в сотни раз. Поскольку к тому времени Блэйр считался самым лучшим пилотом на корабле (дослужившись уже до подполковника), то и честь подорвать мегажестянку противника выпадала непосредственно ему. Кто бы сомневался, правда?

Основных нововведений в SM1 было два: во-первых, в одной из миссий новой кампании можно было повоевать не с истребителями килрати, а такими знакомыми игроку "Рапторами" и "Рапирами", и заодно подорвать корвет Конфедерации (они, якобы, были захвачены во время одного из рейдов килрати). Ну а вторым нововведением, пожалуй, можно назвать резко увеличившуюся сложность прохождения. Никаких поблажек новичкам адд-он не делал, прямо с первой миссии ставя против игрока раза в два больше вражеских кораблей, чем было нормой в оригинальной игре (если раньше десяток сбитых килрати за одну миссию казался классным результатом, то теперь это становилось нормой).



В WC было очень оригинальное меню сейвов - ими служили койки в бараке пилотов


Редкий случай из первого WC, позволявший увидеть килрати вне их кораблей. Сцена "Император килрати убивает провинившегося капитана руками своих подопечных"


Злыдни килрати пожгли Годдард. Душераздирающее зрелище...


Любимая тактика борьбы с Ralari: зайти им в... э-э-э... хвост и долбить, долбить, долбить!


Вот такой он был, супердредноут Sivar

1990 год. Wing Commander: Secret Missions 2. The Crusade

"Крестовый поход" появился практически одновременно с "Операцией "Молот Тора", но оказался намного более проработанным и глубоким. Сюжет адд-она разворачивается вокруг Sivar-Eshrad - религиозной церемонии килрати, предсказывающей успех\неудачу в будущих охотах котяр. Церемония эта являлась центральным событием общества килрати и требовала присутствия всех его воинов. В 2655 году, следующем, после событий в секторе Вега и Денеб, для проведения Sivar-Eshrad была избрана планета Firekka, на которой в тот момент проходили переговоры о заключении альянса между Конфедерацией людей и местными жителями полуптицами-фирекканцами. Охраной для дипмиссии был, понятно дело, Tiger's Claw. И вот представьте: сначала игрока интригуют, сообщая между патрульными миссиями, что килрати почему-то вдруг начали отступать из всех секторов космоса, а потом "радуют" тем, что все вражеские флоты направились именно в систему Firekka. Адд-он посвящен тому, как Tiger's Claw выкручивается из сложившейся ситуации, играя в кошки-мышки с вражеской армадой и пытаясь спасти Firekka (только что вступившим в Конфедерацию фирекканцам грозит тотальный массакр - килрати не терпят, если наличие какого-то неверующего местного населения мешает церемонии).

Интересен адд-он еще и тем, что в нем сильнее прописаны характеры главных персонажей. Теперь видно, что война коснулась непосредственно пилотов Tiger's Claw: погибает "Bossman" Chen, а его напарница по миссии, всегда "очень правильная" Angel, начинает переживать, обвиняя себя в некомпетентности. У Hunter'a гибнет младший брат, пошедший в космодесантники; "Maniac" Маршалл окончательно съезжает с катушек, изрядно повредившихся еще в SM1; Марико "Spirit" грустит о своем женихе, который оказался на одной из станций, захваченных килрати, а полностью непробиваемый на первый взгляд Iceman надеется встретиться со своей дочерью-беженкой, которую потерял шесть лет назад.

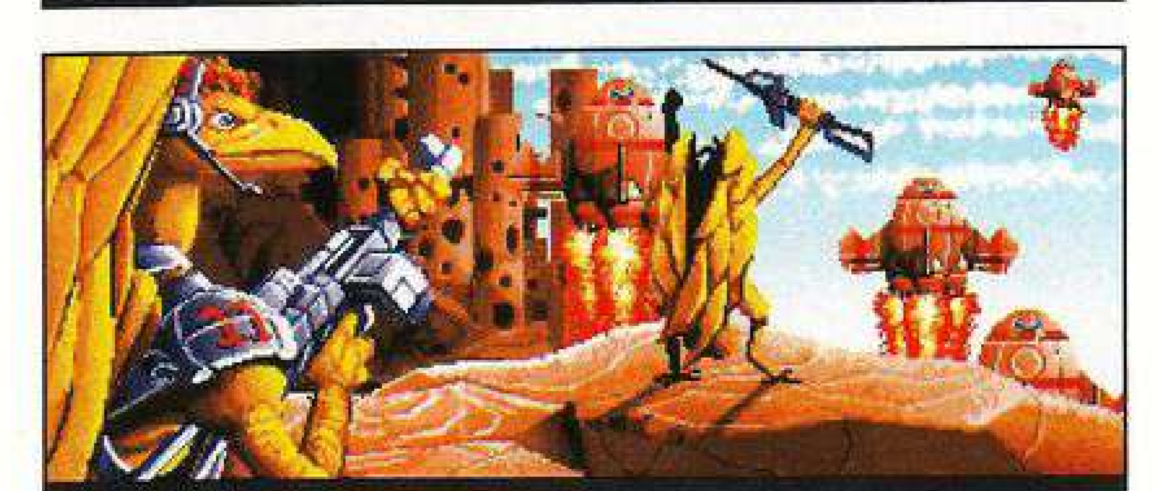

Земляне заключают договор с Фиреккой


Вечный фаталист Этьен "Думсдэй" с татуировками племени Маори и "Джаз" Колсон - уже в SM2 он мне не нравился. Было в нем что-то такое, ненашенское...



"Шухер! Шухер!" - привычно заливалась корабельная сирена


Практически уникальный случай: вернуться с задания без единой пробоины


Сколько же пота и брани потребовалось мне в свое время, чтобы добраться до этой победной финальной картинки...

Кроме уже известных персонажей, в адд-оне появляются еще тройка предвестников второй части WC, выступающих пока только в качестве вспомогательных героев: это пилоты Doomsday и Jazz, а также принц килрати Thrakhath. В продолжение традиции самоубийственных миссий, начатой в SM1, The Crusade идет еще дальше: 20 тяжелых истребителей против пары легких Hornet'ов для аддона - частое явление. К счастью, иногда такие миссии не требовали лобовой атаки и, встретив с десяток кораблей противника, достаточно было просто удрать домой на форсажах. Немного радости доставляли новые задания, в которых приходится летать на Dralthi - легких истребителях килрати, которые оказались в руках землян. Напоминающие разрезанные до половины оладьи, эти истребители оказались на самом деле не слишком ушедшими от оладьей и в плане огневой мощи, так что воевать на них против тяжелых Krant и Gratha было почти чистым самоубийством.

Закончив на The Crusade опупею с адд-онами WC, Крис Робертс взялся за полномасштабное продолжение, которое вышло уже на следующий год.

1991 год. Wing Commander II: Vengeance of the Kilrathi

Чем хорошо было начало девяностых, так это тем, что сиквелы игр выходили гораздо чаще. Еще не все успели достать себе SM2, а в продажу уже поступил Wing Commander II. Продолжение лучшей игры 1990 года не ударило в грязь лицом и оказалось не хуже предшественника, а кое-где даже и лучше.

Сиквел встречал игрока совсем не радостно: спустя некоторое время после событий The Crusade, "Коготь Тигра" был уничтожен кораблями килрати, оборудованными stealth-генераторами. Блэйр в это время патрулировал окрестности и вернулся, когда от Tiger's Claw остались одни обломки. Командующий флотом адмирал Джеффри Толвин берется за рассмотрение этого ЧП собственноручно - он не верит рассказам Блэйра о кораблях-невидимках, публично обвиняет его в предательстве Конфедерации, урезает звание до капитана и отправляет к черту на кулички служить на какой-то задрипанной космической станции. Игра начинается как раз с этой станции, где, по прошествии десяти лет, ранее герой Конфедерации, а ныне повсеместно заклейменный "предатель K'Tithrak Mang'a" Блэйр тихонько пашет пилотом корабля охраны. Положение дел резко меняет появление TCS Concordia, ударного авианосца Конфедерации, преследуемого кораблями килрати. Ввиду сложности ситуации Блэйр, как опытный пилот, призывается на активную службу и входит в состав пилотов "Конкордии", на которой, оказывается, служит немало его старых знакомых: Jazz, Doomsday, Spirit и Angel, дослужившаяся уже до командира авиагруппы. Кроме них, есть весьма запоминающаяся личность - котяра по имени Ralgha, который ранее был капитаном крейсера класса Fralthi и перешел на сторону Конфедерации во время битвы за Фирекку в SM2. Доказав свою лояльность, он был зачислен в пилоты истребителей и выбрал позывной Hobbes по фамилии известного английского философа.

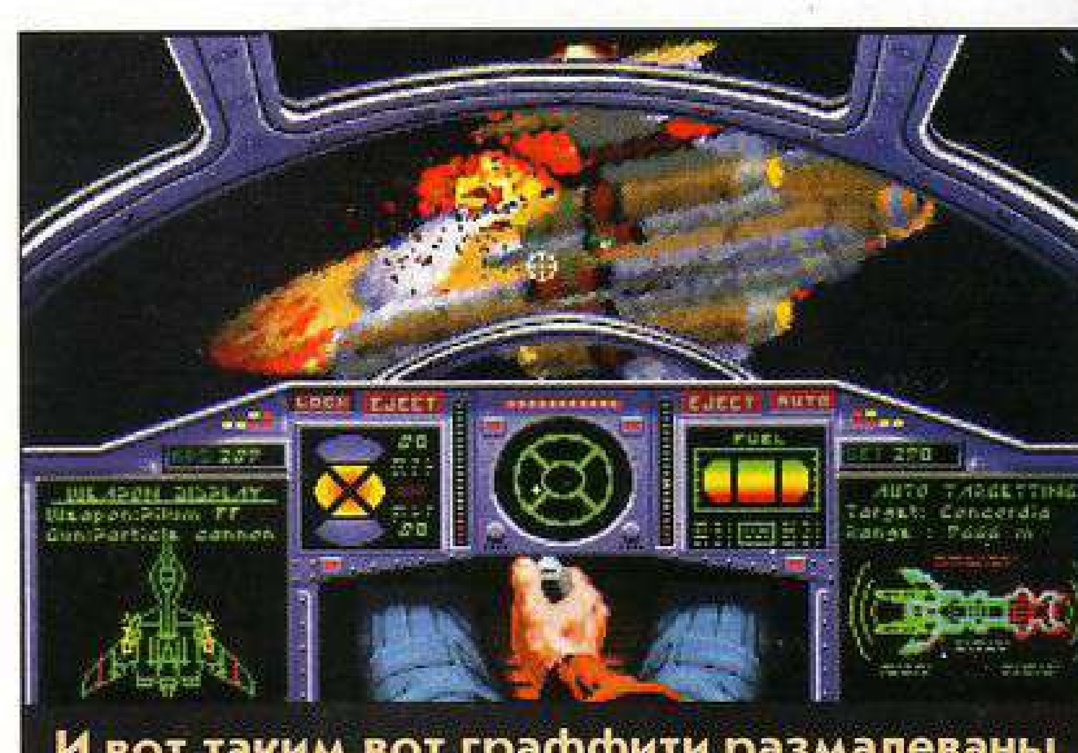
Основная линия сюжета WC2 проходит во все той же борьбе с килрати - "Конкордия" прыгает из системы в систему, Блэйр летает свои миссии, сбивает вражеские корабли. Одновременно с этим раскручиваются шпионские страсти: на корабле обнаруживается предатель, который сообщает сведения килрати. Параллельно развивается любовная история между Блэйром и "Энджел" Де-


Первое встречаемое в игре отличие - колоритные килрати, обретшие узнаваемые черты



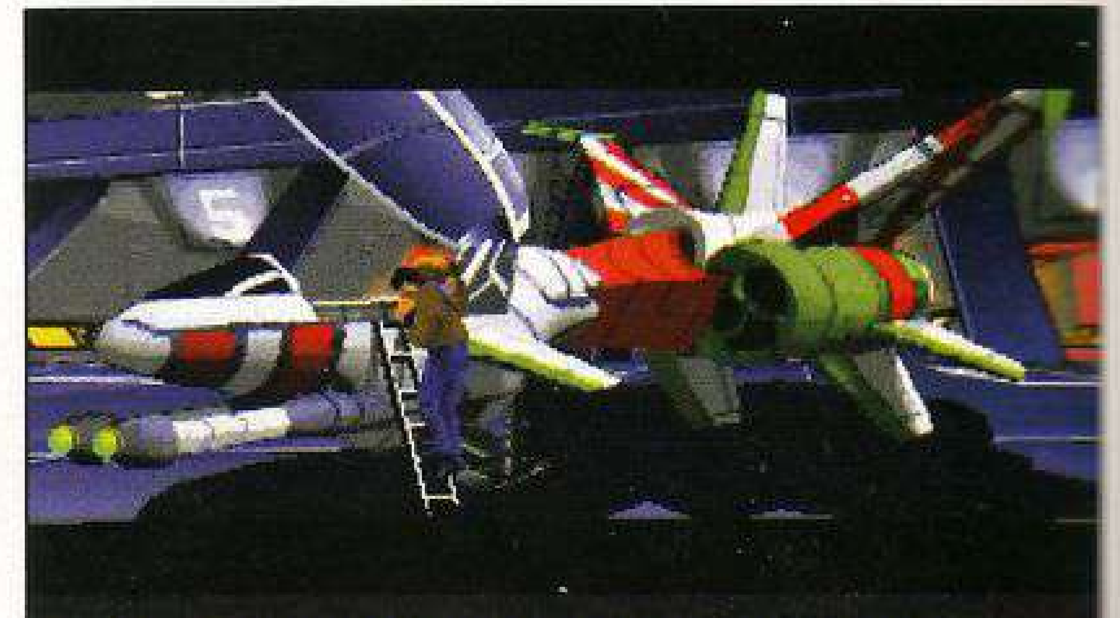
Брифинги изменились не сильно. Разве что руководить ими теперь стала "Энджел"


Стартующий Ferret. Идейный предшественник Arrow


И вот таким вот граффити размалеваны все корабли килрати...

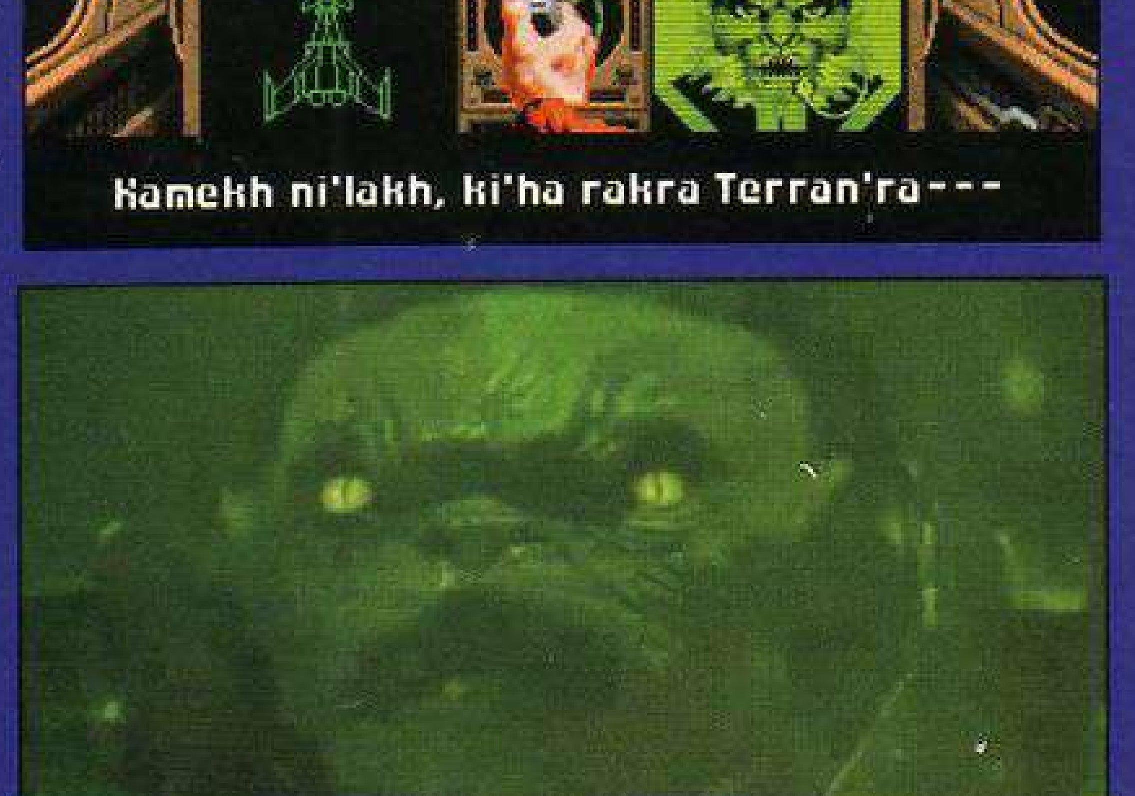


Некоторые заставки-ролики происходили прямо во время полетов


Epee. Сколько же часов я налетал на этом истребителе!..

Между прочим...


Kamekh ni'lakh, ki'ha rakra Terran'ra---



Поскольку раса kilrathi является кошачеподобной, разработчиками было решено, что и язык у них будет напоминать всевозможное рычание и урчание, издаваемое земными кошачьими. В качестве базы было взято то самое "kilrathi" - основными звуками "килратского" стали "k", "h", "r" и "t". Только вслушайтесь в эти прекрасные имена: Rha'hri, Ralghra nar Hhallas, принц Thrakhath...

Или вот, например, несколько цитат с килратского:

"Ek'rah skabak erg Thrak'Kilrah maks Rag'nith!" - "Во имя славы Килра, Императора и Империи!"

"H'as aiy'hra n'hakh ri'kahri krikajj, nai korekh sha'yi," - "За спиной моего врага я подготовлюсь ко дню погибели его" (предположительно, пословица)

"Kir'kha n'ikh rakh k'har, Sharhi nar Hhallas," - "Я, Шархи нар Халлас, клянусь отомстить за свою честь".



Ралгха. Уссурийский тигр на службе ее Величества



Боже, "Энджел", что они с тобой сделали!

вро. В конце концов, хорошие торжествуют: предателя раскрывают - им оказывается "Джаз" Колсон, который, как выясняется, 10 лет назад помог килрати уничтожить Tiger's Claw, отомстив, тем самым, за то, что авианосец не успел вовремя прибыть и спасти родной дом "Джаза" - колонию Годдард. Блэйр сбивает пытающегося удрать Колсона, уничтожает штаб-квартиру килрати K'Tithrak Mang, доказывает всем (и Толвину в особенности), что истребители-невидимки действительно существуют, - в общем, отбеливает свое очерненное имя не хуже тети Аси. Как результат, финальные ликования на палубе "Конкордии", проникновенные речи, медали и главная награда: требование "Энджел" явиться к ней в каюту с бутылкой шампанского.

По сравнению с первой частью, структура WC2 была несколько перекроена. Теперь сюжет подавался не просто через рассказы друзей-пилотов и брифинги командира авиагруппы - вместо этого между миссиями можно было ткнуть мышом на дверь кают-компании



В таком стиле "безумных 70-х" была выполнена палуба "Конкордии". Интересно, сколько и чего курили художники в Origin!


"Джаз" Колсон. У-у-у, змей подколодный!

Once again, you've singlehandedly turned defeat into victory!

Джеффри Толвин. Во втором "Винге" он был еще не полным поганцем - Блэйра иногда даже хвалил

и посмотреть очередную часть сюжета (зачастую это был тот же треп, но иногда встречались и анимационные ролики), после чего открывалась дверь, пускающая в следующую миссию.

Графически WC2 использовал ту же технологию наложения картинки на невидимые трехмерные объекты. Конечно же, картинки были перерисованы и выглядели более детализированными, нежели в предшественнике, но, следуя пожеланиям уж не знаю кого, видимо, скривившего нос от милитаристского серого стиля первого WC, корабли во второй части выглядели аляповато разукрашенными. Все эти зелено-красно- и серо-буро-малиновые звездолеты Конфедерации, а также размалеванные в желтые, красные и ярко-коричневые тона корабли килрати, которым сбоку не хватало только надписи "выстрели в меня, вот он я!", смотрелись довольно неприятно.

Гемплей приобрел четкую дефиницию летабельных жестянок на истребители и бомберы (точнее, торпедоносцы) - это теперь очень ясно ощущалось и в скорости, и в маневренности кораблей. Наличие бомберов стало более оправданным за счет того, что главные капшипы сделали уязвимыми только для торпедных атак: ни огонь из пушек, ни обычные ракеты на них теперь не действовали.

В целом, как уже говорилось, игра оказалась достойным продолжением серии. Многим понравился больший упор на личные переживания Блэйра, сильнее акцентирующие именно его, как главного героя, нежели его соратников. Также порадовало разнообразие миссий, которое, в общем-то, буквально напрашивалось после монотонных патрулей первого WC. Конечно, кому-то не пришлась по душе довольно затасканная идея личной мести, обыгрывавшаяся в сюжете, но такого рода мелочи на общем плане не ощущались - Wing Commander II стал новой вехой в развитии космосимов.

1991 год.
Wing Commander 2: Secret Operations 1

Как и в случае с первым Wing Commander'ом, Origin решила развить успех от продаж второй части игры и пошла по уже проторенной дорожке создания адд-онов. В течение двух лет с момента выхода WC2 вышло опять-таки два адд-она: Secret Operations 1 и 2. Созданы они были аналогично Secret Missions - использование всех имеющихся ресурсов игры (моделей кораблей, интерьеров, картинок персонажей) плюс минимальные нововведения для создания самодостаточного сюжетного ответвления распухающей игровой вселенной WC.

Сюжет SO1 как бы состоит из двух частей: в начале адд-она Толвин вызывает Блэйра и, во-первых, возвращает старое звание, повысив заодно до полковника, а во-вторых, предлагает вступить в особое секретное подразделение сорвиголов разведывательного корпуса, по выражению Толвина, "берущихся за совершенно безумные задания и, как правило, их выполняющих". Командиром данного подразделения является "Паладин" Таггарт, ушедший на пенсию как пилот истребителя, но ставший вместо этого офицером разведки. Блэйр принимает предложение Толвина, но прежде, чем приступить к выполнению секретных заданий от "Паладина", ему приходится поучаствовать в ловле "Конкордией" мятежного крейсера "Геттисберг". Ситуация с ним оказалась совер-



Блэйр. Нет, в первой части он был нарисован лучше


Это я вверх дном или "Конкордия"! Какая, впрочем, разница: посадка все равно автоматическая



Во WC2 "Энджел" обзавелась собственным офисом


Приходилось в адд-оне и транспорты килрати эскортировать



В окружении мятежников. Кончено, как только жареным запахло, не только из камеры освободили, но теперь еще и новый бомбер поводить предлагают, подхалимы...


Crossbow слева и Bonnie Heather "Паладина" справа



Техник "Спаркс". Эта девица будет проскакивать как персонаж нескольких фанфиков по игре

шенно бестолковая: команда корабля отказалась выполнить несправедливый приказ капитана атаковать беззащитные транспорты беженцев-килрати, после чего посадила всю командующую верхушку в шаттл и сплавила куда подальше. Посчитав, что в результате такого открытого неповиновения всему экипажу по законам Конфедерации светит трибунал, мятежники решили стать "романтиками с большой дороги" и занялись разбоем, успешно захватив станцию Конфедерации в системе Ригеля. На протяжении первой половины адд-она Блэйру приходится связаться с мятежниками, уговорить их вступить в переговоры, объяснить, что недоразумение разрешено (и они не считаются изгоями), после чего уничтожить остатки мятежников, решивших, что пиратами быть все же интереснее.

Разобравшись с "Геттисбергом", Блэйр сопровождает корабль Таггарта "Красотка Хетер" (Bonnie Heather - ох уж эти чертовы шотландцы...) в систему килрати Гхорах Кхар (Ghorah Khar), где местные котяры уже десять лет как подняли мятеж против Императора и активно сотрудничают с Конфедерацией. Как объясняет Таггарт, за последнее время восстание расширилось и захватило еще три планеты килрати, поэтому чрезвычайно важно защитить главный очаг сопротивления - Гхорах Кхар, к которому направляется крупная ударная группа императорской армии. Роль Блэйра в этой ситуации свелась к эскортированию транспортных судов, снабдивших повстанцев оружием и припасами, а также к уничтожению нескольких крупных вражеских крейсеров килрати.

Основным нововведением адд-она в плане геймплея является новый бомбардировщик Crossbow ("Арбалет"), на котором Блэйру приходится летать примерно треть из 16 миссий адд-она и который, как было сказано в игре, стал новой ступенью развития Broadsword'ов. Не знаю, как там насчет развития, но форсажные движки на эту дуру так и не поставили, поэтому с развитием вопрос был спорный. Конечно, пять носовых пушек вместо трех - это здорово (и то не совсем - боковые турели убрали), да и крейсерская скорость у жестянки подросла, но что такое корабль без форсажных движков в игре, где очень многое построено именно на использовании форсажа? Не корабль, а гроб с дюзами. Что очень наглядно и демонстрировали миссии, где приходилось биться со скоростными истребителями, спокойно заходящими тебе в хвост.

1992 год. Wing Commander 2: Secret Operations 2

По сравнению с первым, второй адд-он WC2 на интересные события был не богат. Сюжет возвращал нас к главному плохишу WC2 "Джазу" Колсону, которого приговорили к расстрелу, но почему-то решили сделать это на Земле и посему отправили его туда на тюремном корабле. Корабль захватили Мандарины - фракция людей-приспешников килрати. Они освободили Колсона, который тут же встал во главе движения и начал грозиться навалять всей Конфедерации по ушам, а уж Блэйру в особенности.

Параллельно с разборками, которые учинял Блэйр с Мандаринами, на "Конкордии" проходили испытания новые экспериментальные истребители Morningstar ("Утренняя звезда"). Угадайте, кто стоял во главе "Диких Орлов" - отряда пилотов-испытателей? Правильно, Тодд "Маньяк" Маршалл - совершенно отвязное существо, неведомо куда запропастившееся после событий первого "Винга".


Военно-полевой суд над Колсоном



"Конкордия", вид спереди



Да уж. Теперь "Маньяк" полностью соответствовал своему прозвищу

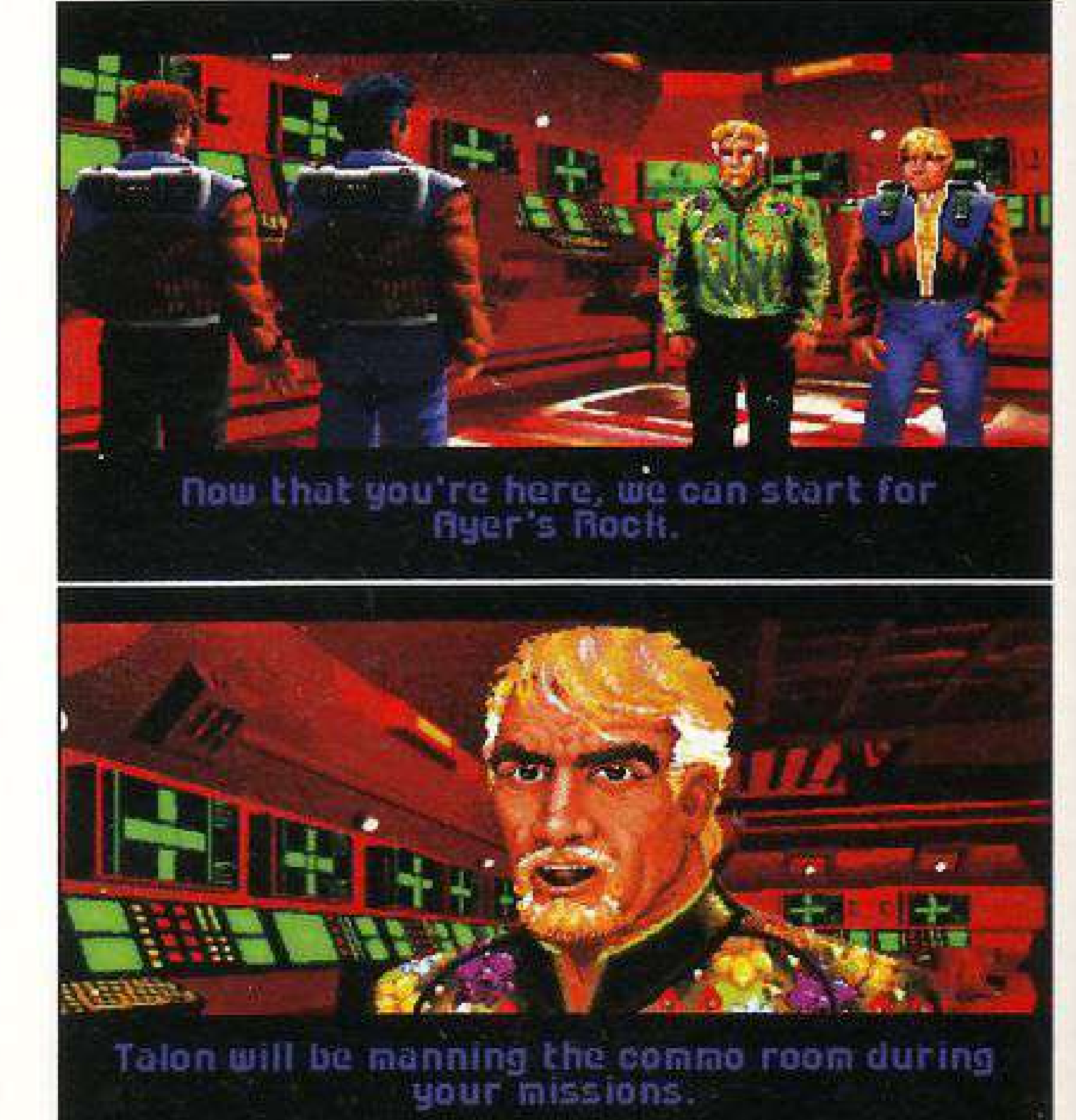

Кабина "Морнингстара" смотрелась совсем как какой-нибудь F-16

По своим характеристикам Morningstar относился даже не к истребителям, а тяжелым штурмовикам. Мощные щиты и броня, три Particle Cannon, ракеты, торпеды плюс одна ядерная боеголовка - типичный пример оверпауэра, благодаря которому адд-он проходился гораздо легче своего предшественника.

В целом, SO2 получился слабее: миссии были менее интересны за счет своей однообразности, сюжетная линия, в очередной раз эксплуатировавшая идею личной мести, казалась притянутой за уши, да и Morningstar превратил прохождение последней трети адд-она почти в прогулку.

Совсем бредово смотрелись попытки второстепенных героев обвинить Блэйра в том, что он зря не пристрелил "Джаза" в конце WC2. Попробовал бы кто-нибудь в реальной армии обвинить действующего полковника в неправильности его действий, и мне даже страшно представить, что с этим придурком бы стало, а тут Блэйр только зубами скрежещет, да в перепалки вступает.

Но за неимением на рынке чего-либо подобного, адд-он был нарасхват, проходился на одном дыхании и прочно занял



Подкрадываться к базе мандаринов надо было на Bonnie Heather. "Паладин в гавайке на фоне красной кабины смотрелся еще сюрреалистичней палубы "Конкордии"



Астероидные поля были бичом и первого, и второго WC. Хуже них были только поля минные



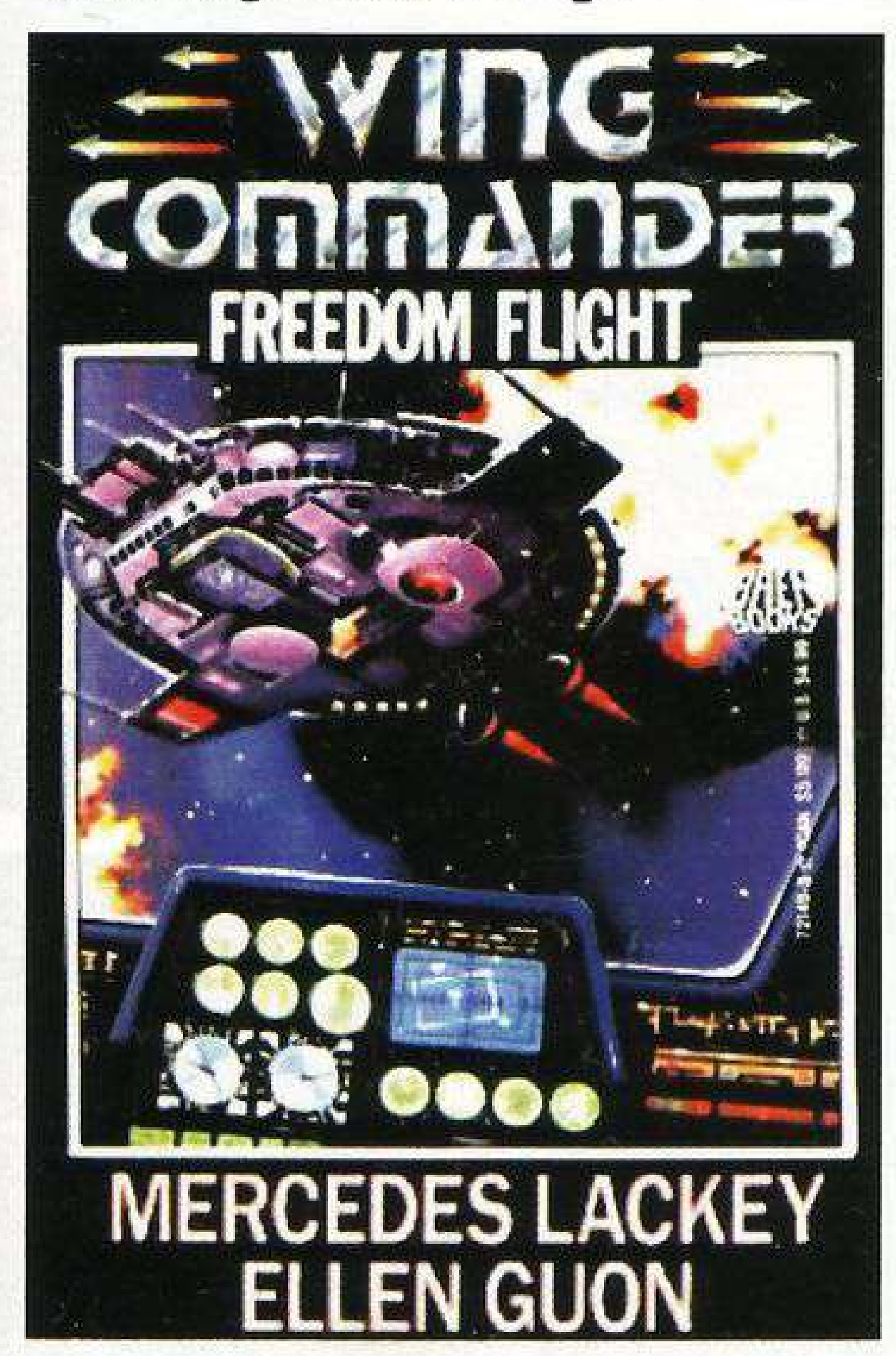
В Broadsword надо было залезать по лесенке. Все ж таки он был тяжелым бомбером, как-никак!



В SO2 к Блэйр попыталась клеиться "пилотесса" Мупх. Я думаю, Блэйр бы столько не выпил...

свое место в линейке продуктов с лейблом WC. Особенную радость фанатам серии доставила многообещающая фраза "ждите третьего Wing Commander'a", завершавшая титры адд-она. Но ждать продолжения пришлось целых три года...

1992 год. Freedom Flight



В 1992 году наконец происходит то, чего фанаты игры ждали еще с момента выхода ее первой части - появляется первый фанфик по вселенной WC. Написан он был некой Мерседес Лэкей (Mercedes Lackey) в соавторстве с Эллен Гуон (Ellen Guon), приложившей руку к созданию всех "Вингов", включая адд-он SM2, где она выступала сценаристом. Действие в книге разворачивается во время событий, описанных как раз в упомянутом адд-оне. Основная часть книги излагается от лица Яна Сент-Джона (Ian St. John) - пилота Tiger's Claw, известного также под ником "Hunter". Бравый австралиец, не расстающийся с неизменной сигарой ни в игре, ни в книге, оказывается сорвиголовой даже покруче "Маньяка", постоянно умудряясь вляпаться в приключения по самую эту сигару.

Книга интересна еще тем, что в ней первый раз более-менее детально описывается общество килрати: одним из главных персонажей повествования является Ралгха нар Ххаллас (Ralgha nar Hhallas - "Ралгха из дома Ххаллас"), представитель группировки диссидентов, выступающих за окончание войны с людьми и находящихся в жесткой оппозиции с императором Килра. Будучи капитаном крейсера, Ралгха получает прямой приказ связаться с силами землян и заручиться их поддержкой восстания, готовящегося в системе Гхорах Кхар. Пойдя против всех устоев общества и законов морали килрати, Ралгха выполняет приказ и сдается землянам в плен вместе со своим кораблем. Ирония заключается в том, что те же законы требуют от Ралгхи сдачи в плен какому-то конкретному воину. Этим "воином" становится "Хантер" Сент-Джон, первым приземлившийся на сдавшемся крейсере. В знак своих намерений Ралгха даже передает Сент-Джону все права на своего самого преданного вассала - молодого килрати Кирху, находящегося в полнейшем душевном раздрае от непонятных действий сюзерена.

Freedom Flight предлагает иное окончание обороны Фирекки, несколько расходящееся со стандартной концовкой адд-она: не желая нового альянса Фирекки с Землей, отступающие килрати захватывают с собой нескольких высокопоставленных фирекканских заложников (точнее, заложниц, ибо на планете процветает матриархат). Бесшабашный "Хантер" решает помочь своей фирекканской знакомой K'Kai в освобождении ее родичей: он захватывает Bonnie Heather, скоростной корабль только что заступившего на секретную службу "Паладина". Впятером ("Хантер", K'Kai, "Паладин", плюс его помощница и увязавшийся за своим новым хозяином Кирха) они умудряются незаметно добраться до орбитальной базы противника и освободить заложников.

Книга была написана живым языком, однако, не скатываясь при этом в идиотские "бах-бах" и "пиу-пиу", содержала некоторую долю юмора в описании общения и понимания разных рас (одно надирание в стельку K'Kai и Кирхи чего стоит) и была принята фанатами на ура.

1993 год. Wing Commander Academy

Покуда Робертс и его команда корпели над новой игрой по вселенной WC, Origin, желая до конца использовать ресурсы WC2, решает выпустить небольшой проходной проект, не требующий больших финансовых затрат. Таковым стал Wing Commander Academy - симулятор без сюжета, созданный одной из внутренних команд-разработчиков компании.

В сущности, WCA - это просто редактор, позволяющий игроку собственноручно придумывать миссии, выбирая количество и тип звездолетов килрати для каждого из полетных waypoint'ов. Все корабли в игре, будь то истребители или капшипы, были прямиком взяты из WC2. Единственный предусмотренный зара-



Шедевральность проекта чувствовалась еще во вступительном ролике. "Пыдыщ-пыдыщ!" стрелял кораблик Конфедератов; "бабамс!" - вторил ему истребитель килрати...



Таким был экран создания миссий. Кошмарный аскетизм - еще одна черта WCA



В WCA все же было одно, а точнее, два нововведения: каждой из сторон добавили по одному файтеру. На скриншоте как раз вид из одного такого "нововведения" под названием Wraith



Таблица рекордов. Депрессивная, как ослик Иа

нее тип игры, предлагавшийся в WCA, был Gauntlet - последовательные сражения с постепенно возрастающим количеством вражеских истребителей. Никакого смысла, кроме как возможности испытать, насколько ты крут, он не нес. За что игра и была признана полным отстоем даже ярыми фанатами серии. Впрочем, некоторые маньяки, окончательно подсевшие на WC к моменту выхода WCA, использовали игру несколько "нетрадиционным", но оригинальным способом: во время своих вечерних посиделок, когда они проводили очередной ролевой модуль по игровой вселенной, руководствуясь самодельными правилами, WCA оказывала геймmастеру незаменимую помощь при необходимости пролететь какую-нибудь миссию, критичную для сюжета модуля.

1993 год.
Wing Commander: Privateer

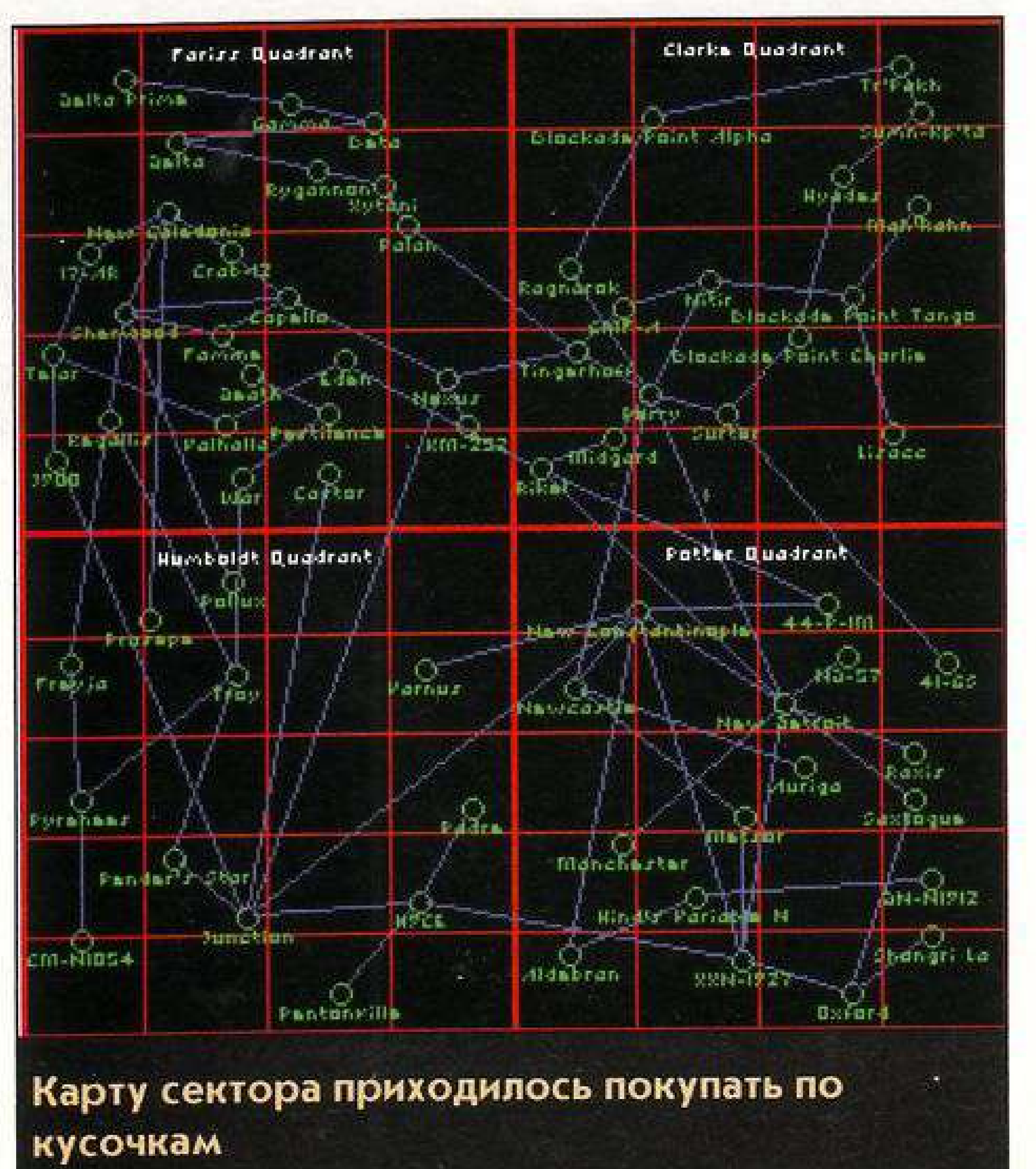
Воистину, 1993 год был для WC годом контрастов. Если Academy оказалась провальной, ибо большинство игроков в начале девяностых еще не были приучены покупать поделки, предназначенные "сострчиь купонов" на известном названии, то вот нежданно-негаданно нагрянувший "Приватир" оказался настолько удачным, что многие любители космосимов до сих пор считают его самой удачной игрой серии и вообще эталоном жанра.

Секрет успеха игры никто не скрывал, ибо секрета тут особого и не было: команда Робертса аккуратно спроецировала концепцию незабвенной "Элиты" на вселенную WC, и результат оказался просто потрясающим. Игрок становился вольной птицей: пилотом, торговцем, наемником - всего понемногу - и бороздил просторы пограничного с килрати сектора Близнецов (Gemini Sector), ввязываясь в разные приключения и зарабатывая себе на жизнь и немного на апгрейды для звездолета.

Основной "новаторской" идеей игры была именно полная свобода в передвижении и выборе действий. В "Приватире" можно было перемещаться из системы в систему, залетать на космические базы и приземляться на разных планетах, затариваться широким спектром товаров и челночить в свое удовольствие. Можно было вступить в торговую гильдию и гильдию наемников, чтобы выполнять случайно генерируемые миссии. Кроме того, в игре присутствовал интересный сюжет, закрученный вокруг таинственного артефакта давно сгинувшей расы Steltek, случайно попавшего в руки главному герою. Сюжетная линия была, увы, линейной, но позволяла на время сойтись и поработать на контрабандистов, Конфедерацию и даже на крупные корпорации сектора. Что было особенно хорошо, сюжетные задания себя не навязывали, их можно было выполнять подряд, а можно было в любой момент прерваться и полетать "просто так", копя денежки и апгрейдясь, если предложенное задание оказывалось излишне сложным.

Хотя "Приватир" и принято считать побочным ответвлением WC, по своему духу он очень близок к оригиналу: по-прежнему центром сюжетных перипетий являлись бары на разных планетах, где игрок получал новые задания в личных беседах с работодателями, зачастую меряясь с ними в острословии. Бармены всегда делились с игроком всякими байками и слухами, благодаря чему можно было узнать, как обстоят дела и в секторе Близнецов, и в Конфедерации в целом: например, что килрати разгромили шестой флот конфедератов при битве в системе Мидгард (название было знакомо игрокам еще по WC2); или что на некоторых планетах, расположенных близко к линии фронта, начался голод, и Конфедерация официально обратилась ко всем колониям с просьбой сконцентрировать производство на продуктах питания. Игровой мир действительно жил, он обволакивал событиями, постепенно "погружая" игрока в себя, делая его вместе со всеми личными проблемами и приключениями частью общей игровой вселенной. И это было здорово.

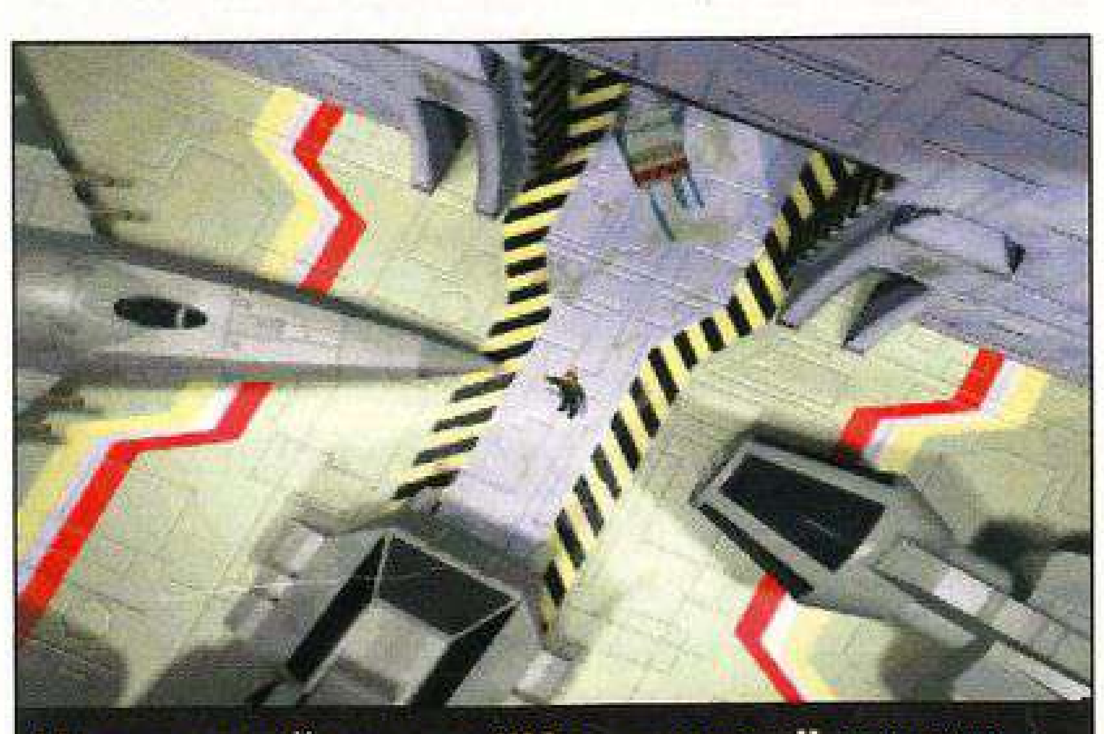
Графически "Приватир" смотрелся приятно, хотя о лидерстве в индустрии речь уже не шла - игра по-прежнему использовала "псевдо 3D", в очередной раз улучшенное со времен первого WC: красивое, но пикселястое и дерганое. И это если учесть, что еще за год до этого появился X-Wing, использовавший честные трехмерные объекты, которые смотрелись на фоне космоса просто великолепно. Впрочем, некоторое отставание в



Карту сектора приходилось покупать по кусочкам

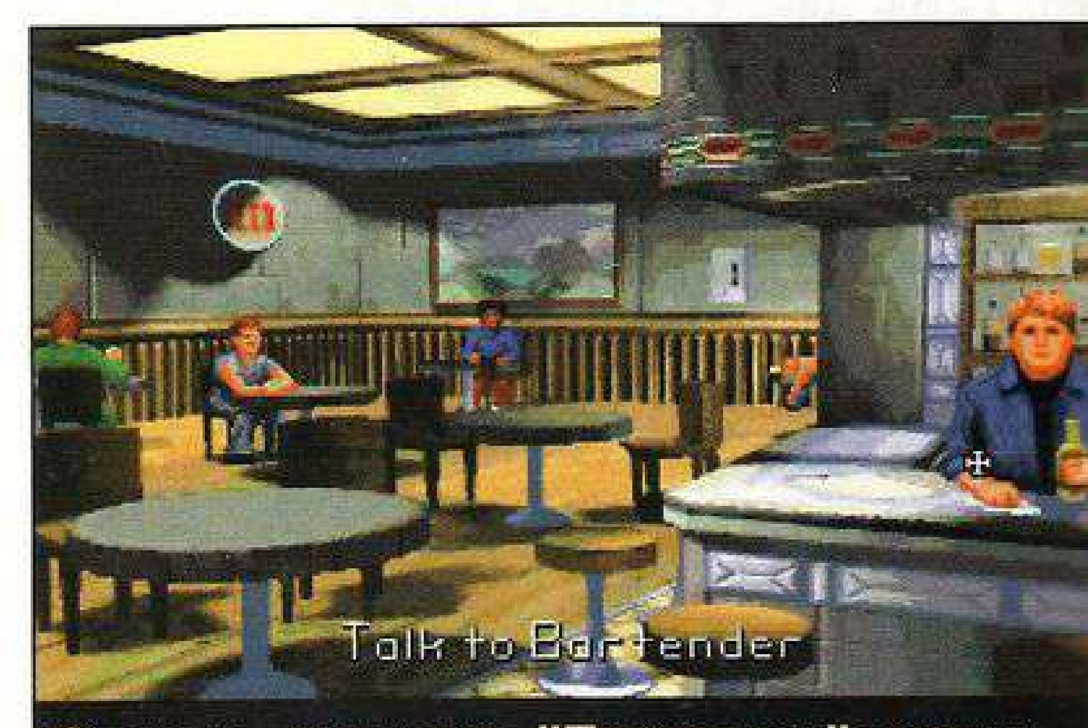

Началась сюжетная бодяга в Privateer именно вот с этого каменного огрызка


При покупке новых девайсов, они сразу же отображались на модели корабля, стоящего в ангаре


Налево пойдешь - "Центурион" купишь, направо пойдешь - об "Галакси" споткнешься. Выбирай, о покупатель, ибо начальный твой корабль "Тарсус" - ерунда ерундовая...




Четыре тахионные пушки в игре легко разносили и гораздо более крутые корабли, нежели картонные Talon'ы



Один из признаков "Приватира": если в баре нет работодателя, значит, вы приземлились на неправильной планете!



Скучающая девочка в офисе гильдии наемников все свое время уделяла маникюру...



Торговать в "Приватире" можно было чем угодно: от воды до рабов



А вот тут главгерой, поиграв немного в пионеров, растаскивающих утиль, отковырял от инопланетного истребителя знатную пушку



Земля, земля! Это первый! Какой первый? Первый "Приватир"!

технологическом плане компенсировалось великолепной работой дизайнеров, создавших отличные модели для sci-fi истребителей и торговых кораблей, а также красивые планетарные пейзажи.

Недостатки у "Приватира" тоже были, хотя и относились, скорее, к роли придирок. Многие "зеленые" новички, не игравшие в предыдущие части WC и еще не осознавшие, что корабли в игре требовали основательного апгрейда, отжиравшего большое количество денег, считали "Приватир" слишком сложным. И действительно, стоит сказать, что перед началом выполнения основной линейки квестов было очень желательно купить красавец-Centurion и оснастить его по максимуму. Другая жалоба касалась малого количества доступных для покупки кораблей: их было всего четыре, и это притом, что всего в игре было больше десятка разных видов космокорыт.

Несмотря на эти недостатки, Privateer мгновенно стал непреходящей классикой жанра. Это лишний раз подтверждает тот факт, что вышедший в начале 2003 года Freelancer местами "содран" с "Приватира" один в один - особенно это видно при сравнении сюжетов данных игр.

1993 год. Privateer: Righteous Fire

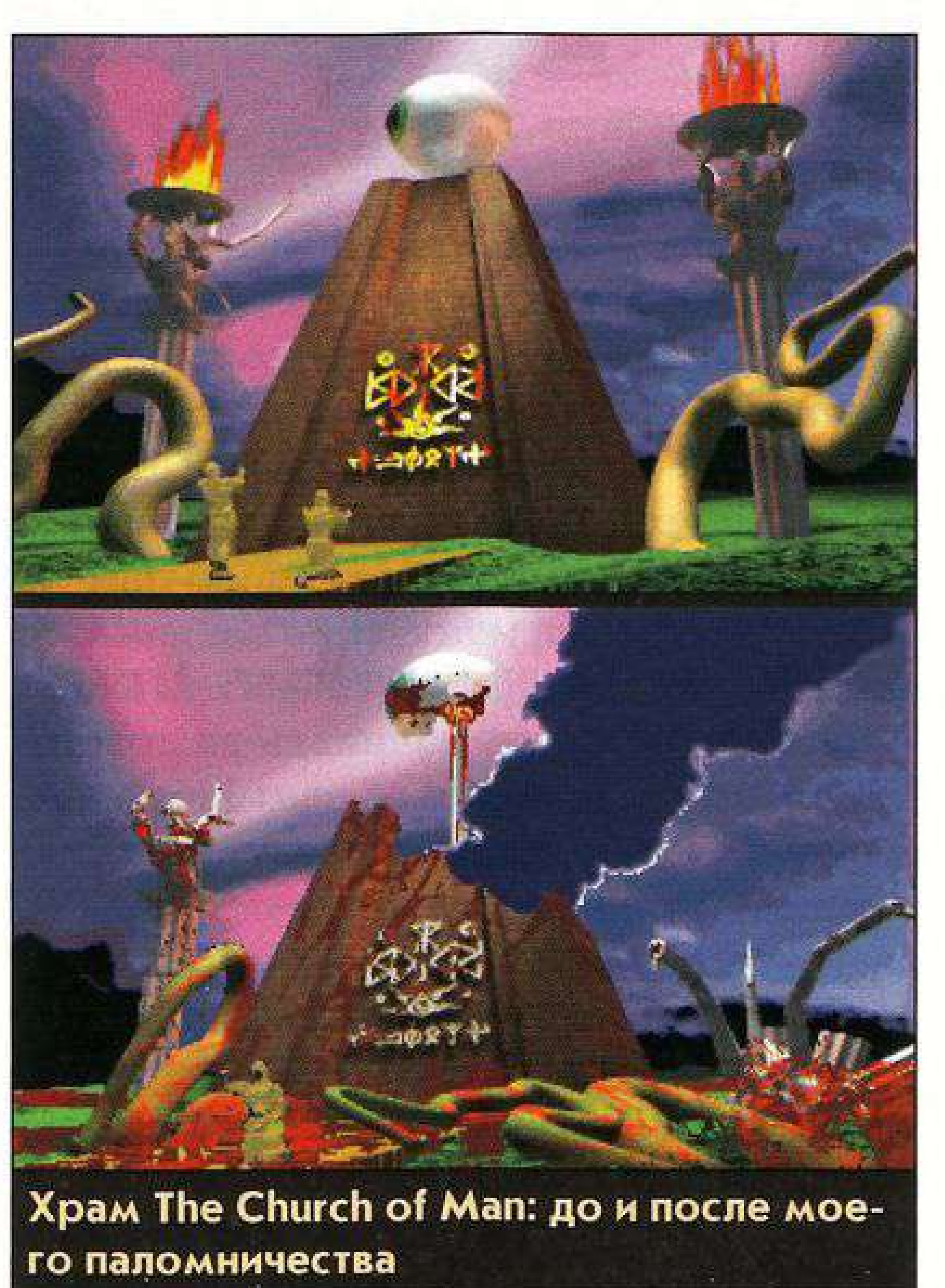
Как и сам "Приватир", адд-он к игре появился при практически полном молчании рекламного отдела Origin. Наверное, в данном случае такая политика была оправдана: те, кто игру прошел и подсел на нее, и так были в курсе, а тем, кто еще в нее не играл, все равно сначала было необходимо приобрести сам "Приватир", а уж потом только поставить на него адд-он.



С килрати в "Приватире" тоже пободаться приходилось

Этот пельмень сейчас довыступается. Никогда не любил религиозных фанатиков

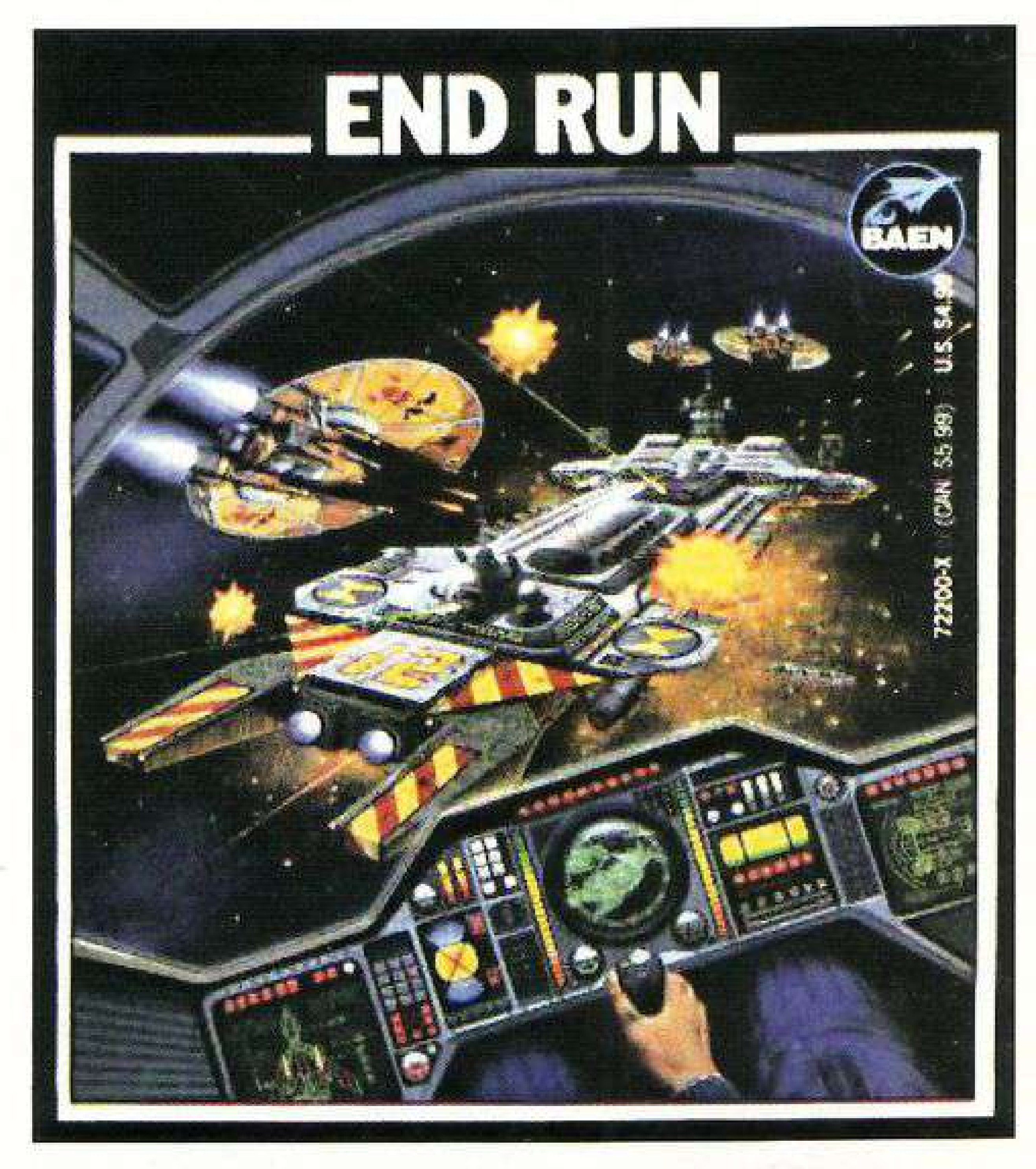
Как и следовало ожидать, в Righteous Fire приключения главгероя (хотя в игре его имя не упоминалось ни разу, официально таковым считалось "Грейсон Барроуз" (Grayson Burrows)) продолжились. Новая сюжетная линия описывала пропажу стелтековской пушки, которую главгерой получал ближе к концу оригинальной игры. Игрок вновь встречал в адд-оне старых знакомых - библиотекаря Мастерсона, адмирала Таррела, капитана Гудин и прочих, выполнял различные миссии и, в конце концов, громил секту религиозных фанатиков The Church of Man, планировавшую уничтожить весь сектор с помощью массово произведенных копий стибренной стелтековской пушки.



Храм The Church of Man: до и после моего паломничества

Адд-он содержал в себе минимальные изменения геймплея, включая несколько новых апгрейдов для корабля. Основным нововведением в игре можно считать уход от полной линейности квестового древа в сторону небольшого разнообразия с тремя параллельно идущими сюжетными линиями, все равно, правда, сходящимися через некоторое время.

Кроме адд-она к "Приватиру", 1993 год знаменателен еще выходом Deluxe-версий WC и WC2, выпущенных на CD вместе с прилагающимися к играм адд-онами.



1994 год. End Run и Fleet Action

За время 1994 года в свет выходит сразу два новых фанфика на тему WC. Первым из них стал End Run, который написали на пару Кристофер Сташефф (известный своим фэнтезийным сериалом "Чародей поневоле") и Уильям Форстчен (William R. Forstchen), будущий "летописец" серии, приложивший руку еще к пяти последующим фанфикам.

End Run разбит на две части: пролог, написанный Сташеффом, и основную часть книги, исполненной Форстченом. Сюжет повествует о том, как к родной планете килрати Килра была отправлена заранее списанная со всех счетов и заочно похороненная диверсионная группа из авианосца "Тарава" и двух кораблей эскорта с одной лишь целью: навести шороху в тылу противника, отвлечь на себя часть вражеской армады, дав Конфедерации шанс расправиться с оставшейся группировкой вражеских кораблей. Операция изначально планировалась как самоубийственная, ибо даже никакого плана по возвращению из серд-

ца Империи придумано не было. Повествование ведется от лица пилота Джейсона Бондаревского по кличке "Медведь", первый раз упоминавшегося в SO1. Джейсон, будучи командиром авиагруппы и действующим пилотом на борту "Таравы", участвует в рейде, помогает уничтожить верфь с несколькими заложенными на ней линейными кораблями, в критический момент принимает на себя командование авианосцем, принимает бой клюнувших на приманку килрати и практически чудом умудряется вывести

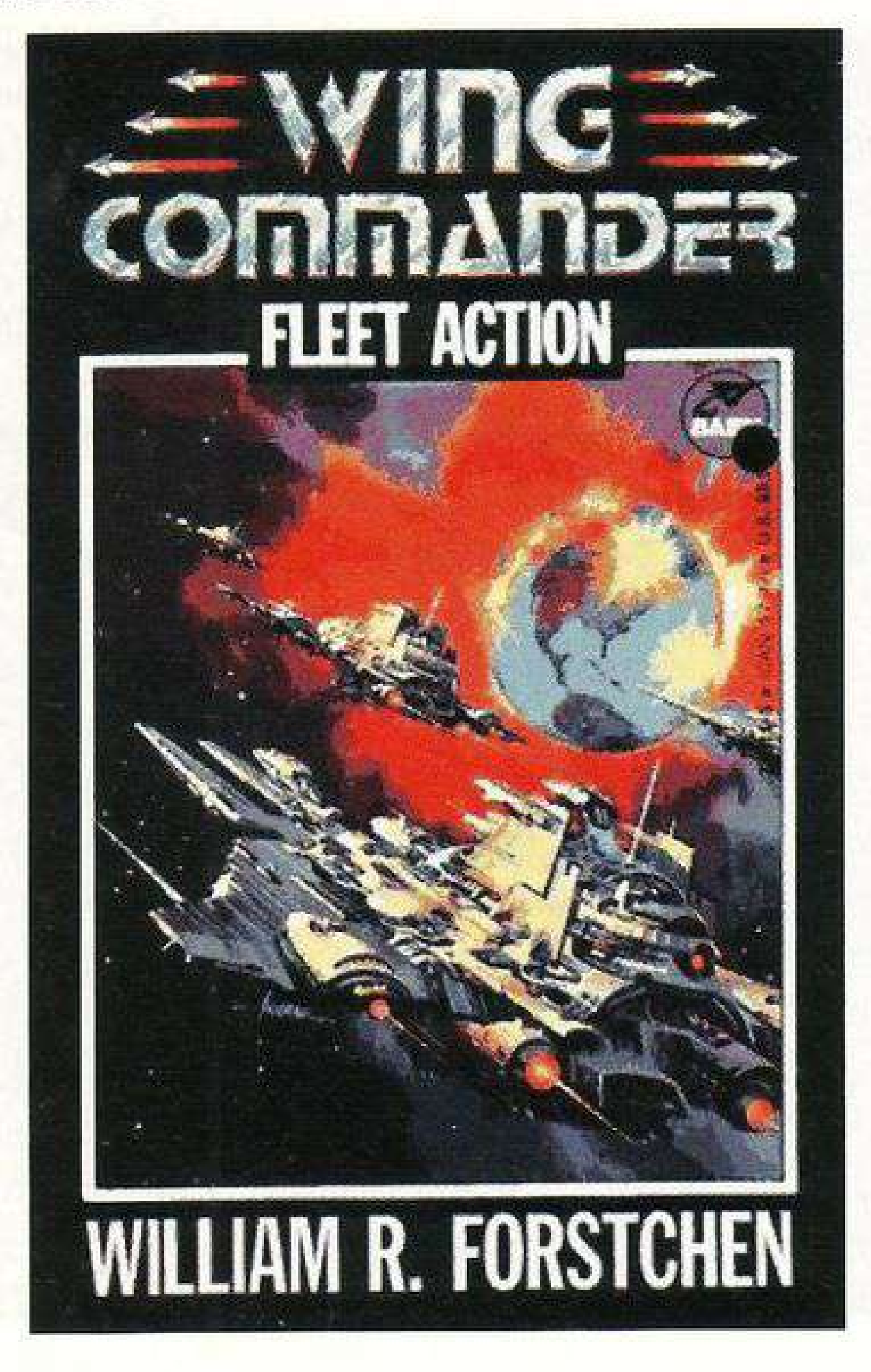


Таким вот был в WC2 Джейсон Бондаревский

поврежденный корабль из системы и вернуться с победой домой.

Хотя характеры персонажей в книге прописаны весьма убедительно и интересно, видно, что с технической базой господа-авторы знакомы весьма отдаленно. Начиная от мелких огрехов с корабельной статистикой (в книге сказано, что легкие Sartha килрати маневреннее Ferret'ов, хотя дело обстоит как раз наоборот), бесконечными глупостями в описании боев в космосе ("он резко ушел вверх" или "он ушел в пике" - хочется добавить "с набором высоты"; нет в космосе понятия верх и низ, нет, и все тут!) и заканчивая совсем уж маразматичным моментом, когда поврежденная "Тарава" прячется в атмосфере газового гиганта. Даже килрати, так интересно описанные в предыдущем фанфике, здесь превратились в каких-то злобных тупиц, которым дай лишь поубивать побольше хуманов.

На мой взгляд, End Run был ощутимо слабее Freedom Flight: слишком уж эта фантастика оказалась игровой, пытаясь при этом выглядеть как серьезный и умный sci-fi.



Второй фанфик Форстчена, вышедший чуть позже, оказался намного лучше. Fleet Action - это прямое продолжение End Run, переносящее читателя в 2668 год, когда и Конфедерация, и Империя оказались изрядно обескровленными. В этой ситуации Император пошел на хитрость и запросил перемирия, чтобы получить время на то, чтобы достроить новый флот из 12 суперавианосцев, каждый из которых по силе равнялся трем авианосцам землян. Уставшее от тридцатилетней войны человечество сразу ухватилось за шанс заключить мир, несмотря на то, что даже пленные килрати открыто признавали иллюзорность достигнутых соглашений и смеялись над доверчивыми людишками. Не поверил в перемирие и Толвин, который в частном порядке приобрел законсервированную "Тараву", собрал для нее экипаж старых знакомых: "Медведя" Бондаревского, "Паладина" Таггарта, "Хантера" Сент-Джона и прочих - и тайно отправил в Империю выяснить слухи о строящемся флоте. "Тарава" свою миссию выполнила. Да, флот существовал и даже больше того - уже направлялся к границам Конфедерации. Война вспыхивает с новой силой, но натиск килрати остановить практически невозможно: даже имея всего 6 из запланированных 12 монстров-авианосцев, килрати прожигают себе путь до самой Солнечной системы, где и происходит эпическое сражение с нехитрым названием "Битва за Землю". Благодаря гению Толвина, командовавшего обороной, авианосцы удалось захватить десантными ботами, воспользовавшимися завесой из огромного количества частных звездолетов всех мастей, собранных по системе и выпущенных на поле боя для отвода глаз. Земля выстояла, хотя и ценой потери почти всего боеспособного флота, нескольких колоний и крупных земных городов, уничтоженных ядерными ударами.

Одним из важных элементов обоих фанфиков является раскрытие характера адмирала Толвина, который во всех играх серии является весьма заносчивой сволочью, а здесь предстает офицером, радеющим за державу и за ее солдат, настоящим человеком чести.

Fleet Action сильно повлиял на дальнейшее развитие игровой вселенной WC. В частности, эта книга стала в какой-то мере основой для развития сюжета в WC4. Кроме того, она очень хорошо описывает то состояние, в котором находилась Конфедерация к началу событий Wing Commander 3, вышедшего в этом же 1994 году.

1994 год. Wing Commander: Armada

Но прежде, чем начинать разговор о WC3, стоит упомянуть об одной игре, вышедшей незадолго до ее появления. Речь идет об интересном опыте - гибриде WC и стратегии.

"Армада", будучи созданной все тем же коллективом, работавшим пару лет назад над WC Academy, сочетала в себе черты провального предшественника с новыми и очень занятными особенностями. Основной режим игры предлагал игроку стать капитаном авианосца (как Конфедерации, так и Империи) и сразиться с вражеским авианосцем на стратегической карте сектора, в походовом режиме решая, куда двинуть свои истребители, какие системы держать под контролем, а какие оставить. Экономическая часть была очень примитивной: в захваченных системах можно было построить шахту, верфь и крепость, а также разные истребители и транспорты. Все это создавалось на ресурсах из одного пула, накапливаемые с помощью шахт на планетах и доставляемые на авианосец (единственный капшип у каждой из сторон) транспортами.


Битва в split-screen. Обратите внимание на всполох энергетического щита Arrow справа: по первости, я на этот спецэффект долго не мог налюбоваться

Когда в одной из систем оказывались истребители разных сторон, загружался боевой экран, игрок перескакивал в один из своих кораблей, задействованных в стычке, и участвовал в разборке, расстреливая вражеские лоханки в стиле WC. Главной же целью игры было уничтожение вражеского авианосца как ключевой вражеской фигуры в секторе.

Кроме такого нестандартного геймплея, "Армада" была хороша двумя вещами: графикой и мультиплеером. Отказавшись, наконец, от устаревшего псевдо-3D, игра обкатывала возможности нового, полностью трехмерного движка, который впоследствии использовался в WC3. Конечно, разрешение экрана было все еще 320 на 200, зато по космосу летали настоящие трехмерные истребители,


Пролетая над гнездом конфедератов

Еще не WC3, но уже совсем не WC2

у которых все полигоны были симпатично затекстурированы. Серия WC вновь оказалась технологически впереди своего главного конкурента - космосимов по вселенной Star Wars, последний из которых, Tie Fighter, по-прежнему был без текстур на полигонах.

Ну а главной радостью фанатов была возможность играть друг с другом, используя либо split-screen, либо кабель или модем. Теперь уж все вопросы, кто кого круче, могли решиться не в сравнении своих налетанных часов в WC и сбитых килрати, а в честной дуэли либо командной драке до шести человек.

К сожалению, только мультиплеер позволял не зачислять "Армаду" к стану отстоев, ибо в игре имелся один большой изъян, превращавший сингл в ужасающую скукотищу. Речь идет об абсолютно никаком AI, который был обучен только одной тактике лобовой атаки и только одному уходу в сторону при получении повреждения любой тяжести. В результате вся борьба с вражеским истребителем сводилась к "сбросил скорость до нуля, выстрелил, подождал, наблюдая, как враг уходит в сторону и разворачивается для новой атаки, после чего снова выстрелил". Таким нехитрым (я б даже сказал, дебильным) способом уничтожался любой вражеский корабль, напрочь убивая интерес к боям с компьютером уже на втором часу знакомства с игрой. Добавьте к этому отсутствие нормальной сюжетной кампании и вы поймете, почему игра с такой интересной задумкой оказалась столь невостребованной.



Первый раз Arrow засветился именно в WC Armada



Экран строительства. Ну-с, какой истребитель будем ваять?



Наконец-то кокпит в игре можно было отключить. Трижды виват!

Впрочем, в 1994 году никто по этому поводу особо и не горевал, ведь к этому времени была закончена работа над продолжением главной линейки серии. В продажу поступил Wing Commander 3.

1994 год. Wing Commander III: Heart of the Tiger



Как бы Origin не ублажала накопившуюся армию фанатов, какие бы "ответвления" от основной сюжетной линии не выпускала, народ упрямо ждал WC3. И продолжение самого-самого космосима вышло, вновь продемонстрировав, что Крис Робертс и его команда не зря лопали свои бигмаки - переход от WC2 к WC3 можно было сравнить с переходом от DooM к Quake.

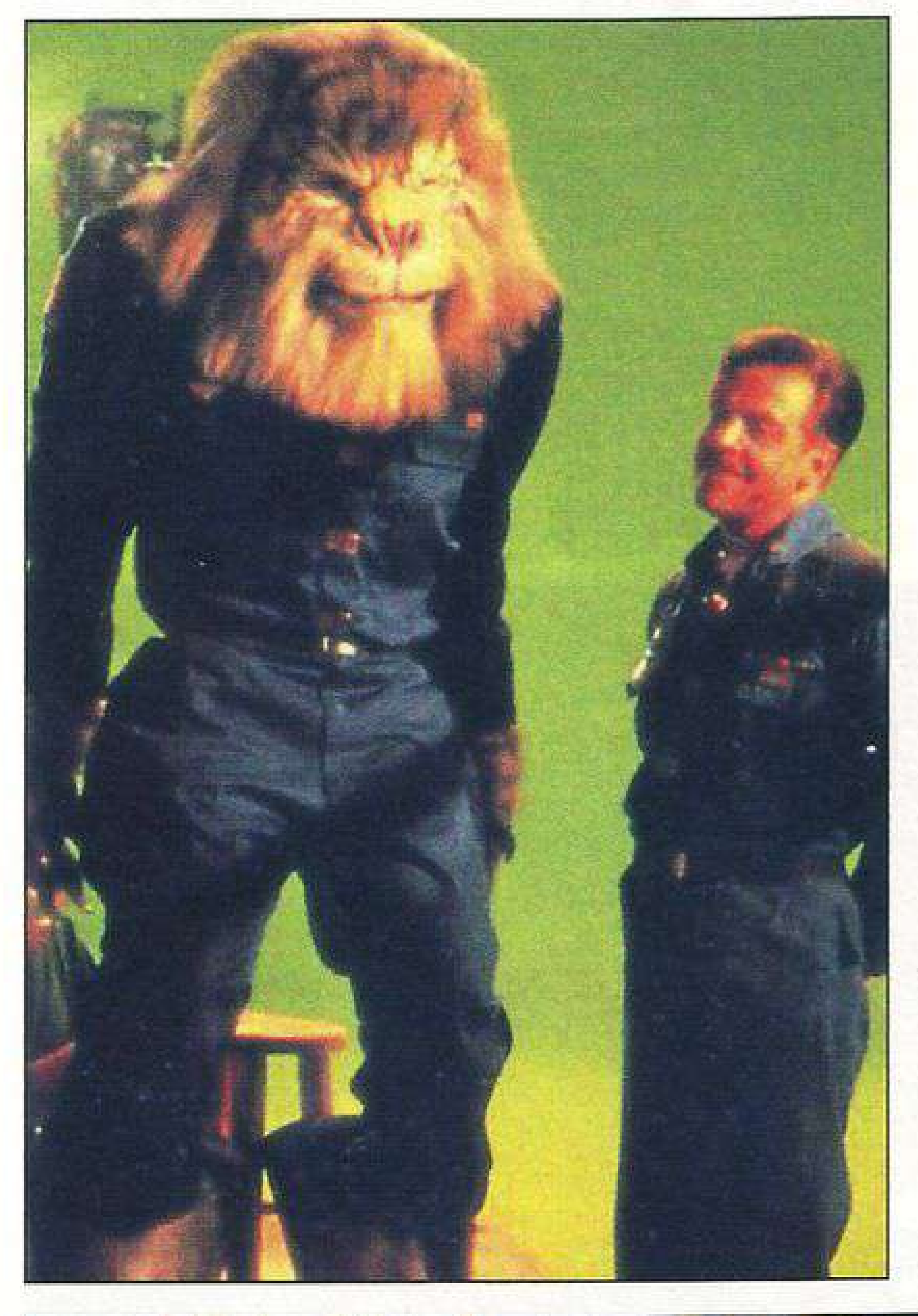
Между прочим...

Перед самым выходом WC3 было решено выпустить игру не на 74-минутных CD, как было задумано изначально, а на 64-минутных, так как анализ рынка показал, что многие игроки еще не обзавелись CD-ROM'ами, способными прочесть диски нового типа. В связи с этим из PC-версии были вырезаны некоторые ролики. Большинство из них особого смысла не несло, но вот один из ключевых для сюжета эпизодов - видеописьмо Ралгхи, объясняющее его действия, которое Блэйр изначально мог посмотреть в своем шкафчике - тоже "нечаянно" сгинуло. Вы можете найти его среди прочих WC-файлов на нашем диске.

Первое, что бросалось в глаза, - это четыре CD, на которых размещалась игра, в то время как предыдущая ее часть ютилась всего на 7 дискетах. Такое безумно огромное количество пространства (по меркам 1994 года) было забито FMV-видео с участием нескольких далеко не последних актеров Голливуда в качестве главных героев игры. Малькольм Макдауэл в роли Толвина, Джеймс Риз Дэвис в роли "Паладина", Том Уилсон в роли "Маньяка" и (о, боже, это действительно был он!) Люк Скайуокер всех времен и народов Марк Хэммил в роли Блэйра - эта компания, появлявшаяся в самом начале игры, начисто выбивала чувство реальности происходящего. "Ой, это же не игра, это фильм!" - вопил офигевший фанат серии и был прав: WC3 можно считать практически первым в игровой индустрии опытом интерактивного кино, когда сюжет был подчинен действиям игрока, изменяясь и показывая новые видео-ролики в зависимости от сделанного им выбора в разговоре или качества выполнения поставленного перед ним полетного задания.

Сюжет игры стартовал в 2669 году, через несколько месяцев после разгрома Конфедерации, описанного в Fleet Action. "Конкордия", на которой Блэйр служил ранее, была уничтожена во время попытки прикрыть эвакуацию колонии с Веспуса. Сам же Блэйр в тот момент проходил курс лечения, так что ему, можно сказать, повезло. Нашего главгероя отправляют на срочно расконсервированный древний авианосец "Победа" (Victory), один из немногих оставшихся боеспособных кораблей землян.

Начинаются суровые боевые будни: Блэйр выполняет миссии, сражается с истребителями килрати, периодически болтает с напарниками (среди которых оказываются его старые знакомые "Маньяк" и Ралгха нар Халлас). Сюжет повествует сразу о двух секретных проектах Конфедерации, с помощью которых Земля планирует завершить затянувшуюся и почти проигранную войну. Первый проект - это личное детище Толвина, супердредноут "Бегемот", по существу, просто огромная пушка, способная унич-





тожать планеты. Увы, использовать ее по назначению так и не удалось: принц Thrakhath отсылает на "Победу" сообщение, активирующее скрытую программу в Ралгхе, до этого момента и не подозревавшего, что последние 15 лет, воюя за Конфедерацию, он являлся двойным агентом, жившим с замещенным сознанием. Вспомнивший свое истинное "я", лорд Ралгха узнает слабые стороны защиты "Бегемота", что помогает килрати совершить успешную атаку и взорвать дредноут. Правда, сам Ралгха от возмездия не уходит - Блэйр взрывает его истребитель в дуэли один на один. Несмотря на резко сократившиеся шансы победить в войне, у Конфедерации в рукаве оказался еще один, последний козырь - тектоническая бомба, нарушающая стабильность ядра планеты, что приводит к ее тотальному взрыву. Сложнейшую финальную операцию по сбросу бомбы на Килра доверяют, ясен пень, Блэйру, который вылетает на это задание сразу с тремя ведомыми. Килра взрывается, практически верхушка общества килрати, начиная с императора, полностью уничтожена (включая даже, вы не поверите, суперживучего принца Thrakhath'a, выходившего из всех передряг, начиная с WC2). Оставшийся в живых советник Мелек официально признает поражение его расы в войне и от лица всех килрати сдается лично "Сердцу Тигра" Блэйру, завершая, тем самым, и WC3, и всю эпоху войны с кошачьими.

Между прочим...



То, что роль Блэйра в WC3, да и всех последующих играх серии исполнил Марк Хэммил, было не только исполнившейся мечтой Криса Робертса, воспитанного на "Звездных Войнах" и создававшего Wing Commander с частыми оглядками на эту космическую эпопею, но также оказалось очень мощным рекламным ходом в борьбе с основным конкурентом WC3 - Tie Fighter. Переход главного героя Звездных Войн во вселенную Робертса был символичен, как бы демонстрируя, какая из игр является лучшей.





Структура игры была несколько пересмотрена, сохраняя при этом основные черты серии - бар, как место общения, waypoint'ы в миссиях, деление доступных кораблей на истребители и бомберы. Нововведения тоже были, куда уж без них. Во-первых, Блэйру была дана большая свобода передвижения внутри авианосца: можно было шастать сразу по трем палубам, забредая то в бар, то на мостик, то на ВПП в поисках персонажей, доступных для общения. Во-вторых, появилась возможность пофлиртовать с двумя особами женского полу. Крис Робертс, видимо, решил, что лямур, разросшийся между Блэйром и Джейн Девро во второй части и грозивший мутировать в бракосочетание, плохо скажется на романтичном ореоле главгероя, поэтому в начале WC3 "Энджел" погибает в плену у килрати, самоотверженно давая "Маверику" Блэйру возможность кадрить подруг без зазрения совести. В игре даже есть две концовки, в которых Блэйр улетает в отпуск на Землю вместе с выбранной им дамочкой.

В-третьих, поскольку Блэйр стал полноправным командиром авиагруппы на борту Victory, он теперь мог выбрать, на каком корабле лететь в миссию, каким оружием его оснастить и какого вингмена взять с собой. Ну и, в-четвертых, кроме возможности воевать в космосе, в WC3 появились наземные миссии - страшненькие, как смертный грех, с нетекстурированной поверхностью и дурацкими ограничениями по передвижению, но они все же были, разнообразя геймплей.

Космические бои стали более скоростными и динамичными. Например, я никогда не забуду момент, когда Блэйру надо было побить молодого пилота Flash'a на симуляторе в дуэли на Arrow - самых быстрых и маневренных истребителях Конфедерации. О серии попаданий из пушек по этому вертлявому кораблику и речи не шло. Единственным способом победить было либо измотать противника, постоянно преследуя, покуда у него не кончится горючее для форсажа, либо крепко усесться ему на хвост и задолбать ракетами практически в упор, чтобы тот не успел выпустить ловушки и увернуться. Истребители килрати, конечно, уступали Arrow в ТТХ, но биться с ними тоже стало тяжелее.

Зато в борьбе с капшипами вновь оказались действенными пушки и обычные ракеты, так что выбирать тихоходные неповоротливые бомберы, оснащенные торпедами, стало необходимым только в редких случаях, когда стояла задача уничтожить сразу несколько капшипов за раз. Впрочем, и тут были свои хитрости: например, вражеский авианосец теперь можно было раскурочить, залетев к нему прямо в ангар и расстреляв изнутри.

Будучи весьма требовательной к железу (игра выдавала SVGA картинку в разрешении 640x480!), WC3 была признана лучшим поводом сделать машине апгрейд в 1994 году и прочно вошла в один ряд со ставшими уже золотой классикой первыми частями легендарной серии космосимов.

1996 год. Wing Commander Academy TV Series

Вслед за очередным фанфиком Уильяма Форстчена, посвященным событи-



Блэйр против килрати. Сразу скажу: победила дружба



Broadsword в засаде. На оригинал не похож, конечно, но само наличие радует



Толвин нравоучительствует


Местами сериал напоминает ханна-барабаровские потуги воссоздать анимэ с американским колоритом


От крупных планов килрати начинаешь остро ностальгировать по WC2 и ее великолепно отрисованным котярам...

ям WC3, а также карточной настольной игрой по вселенной WC, выпущенной в 1995 году, Origin повела информационную атаку на самые младшие ряды фанатов серии. В ход пошло самое страшное оружие, которое только можно применить против неокрепшего молодого сознания, - мультики. На телевизионные экраны вышел еженедельный мультсериал Wing Commander Academy, насчитывавший 13 серий первого (и единственного) сезона. Для сюжета мультфильма история WC была немного переиначена: Блэйр оказывался на Tiger's Claw (которым командовал Джеффри Толвин) еще кадетом, причем попадал он на корабль вместе со своим однокурсником и самым большим другом "Маньяком" Маршаллом. Вместе с другими кадетами мультипликационные Блэйр и Маршалл сражались с килрати, выслушивали наставления Толвина, падали на планеты и хронически не выполняли приказы начальства, за что их только журили, ненадолго запрещая летать.


Сейчас Блэйр нажмет на кнопочку рукоятки, и очередной серии наступит Happy End...


Tiger's Claw в мультипликационной интерпретации

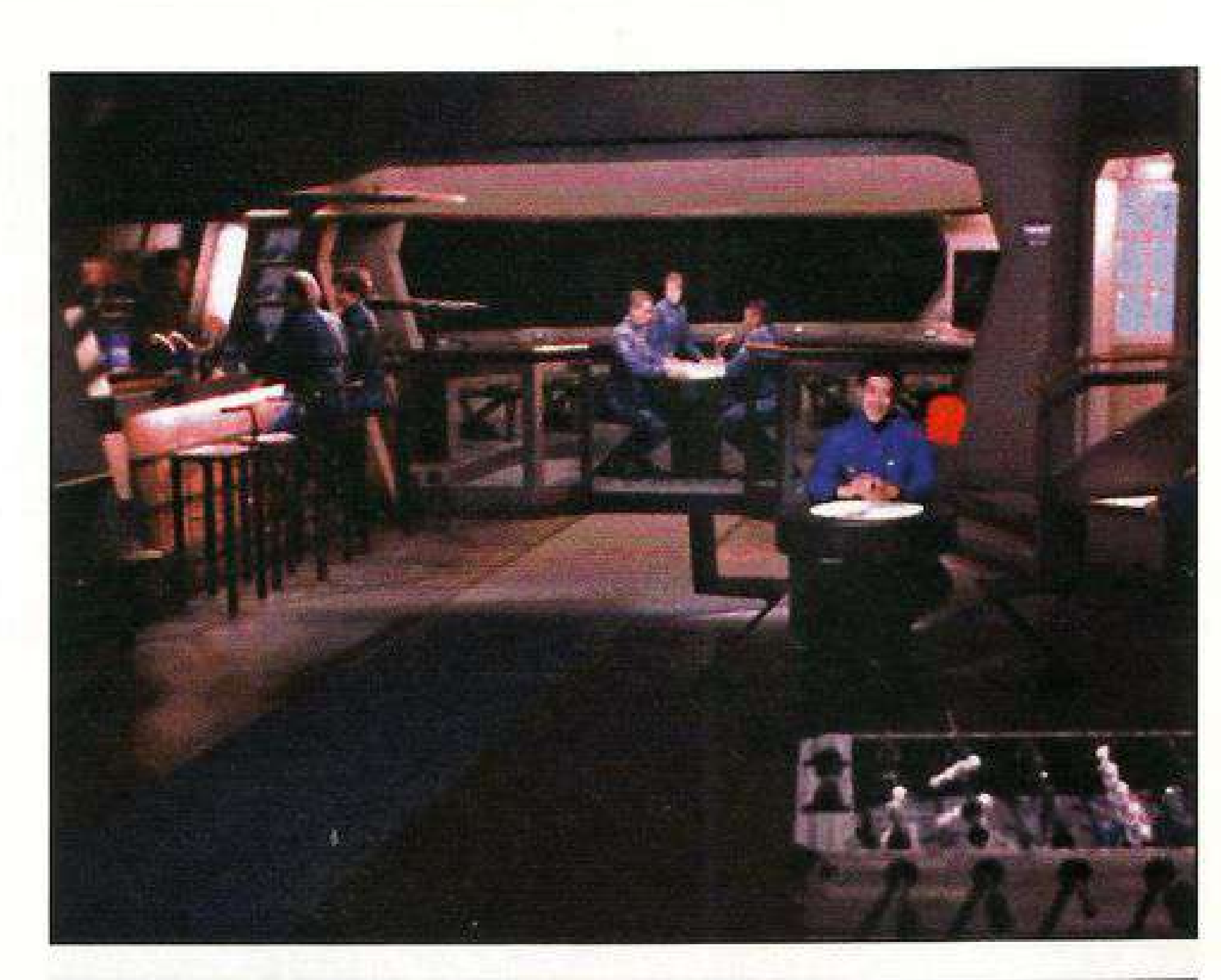
Несмотря на то, что озвучкой персонажей занимались те же актеры, что играли их в WC3 (Хэммил, Уилсон и Макдауэл), слабое графическое исполнение, напоминавшее дешевые мультсериалы 80-х, плюс довольно примитивные детские сюжеты серий не позволяли воспринимать этот сериал всерьез. Впрочем, у вас есть шанс оценить его самостоятельно - он выложен на нашем DVD-диске.

1996 год. Wing Commander IV: The Price of Freedom



Если WC3 стал "золотом" серии, то WC4 можно смело окрестить "платиной". Запомните эту цифру, господа: 12 миллионов долларов. Именно во столько вылилось производство нового космического игрового блокбастера, сравнимого с величием Древнего Рима, в котором начали проявляться первые признаки будущего падения.

Полностью исчерпав тему врагов внешних, сюжет WC4 обратился к врагам внутренним. В 2673 году разгорается конфликт между Союзом Пограничных Миров и Конфедерацией: обе стороны обвиняют друг друга в нападениях на торговые корабли и колонии и готовятся к войне. Толвин, дослужившийся к этому времени до главы Агентства Стратегической Готовности (основного государственного органа по защите Конфедерации), вызывает не успевшего еще и пяти лет прожить в отставке Блэйра, чтобы тот поучаствовал в военно-дипломатической экспедиции к пограничным мирам как самый известный и уважаемый всеми герой войны с килрати. За время экспедиции Блэйр борется с пиратами, вслед за своими друзьями капитаном





Эйзеном, "Маньяком" и "Вагабондом" переходит на сторону Союза Пограничных Миров и выясняет, что напряженность в регионе специально создавала тайная группировка Black Lance, в которой разрабатывались генетически улучшенные солдаты будущего. Руководителем проекта оказался не кто иной, как Толвин, совсем повредившийся головой на вопросе безопасности человечества от внешних врагов и решивший столкнуть СПМ и конфедератов, чтобы вывести своих суперсолдат из тени и поставить на страже Отечества. В финале WC4 авианосец Блэйра "Интрепид" оказывается против суперавианосца "Везувий", находящегося под командованием Толвина. "Везувий" удается уничтожить, Блэйр выступает перед Ассамблеей Конфедерации, раскрывает планы Толвина и войны удается избежать. Все, кроме Толвина, ликуют. Последний, не выдержав позора, вешается.









Игра продолжила и развила традиции FMV-видео, начатые в WC3. На этот раз видеоролики смотрелись совсем шикарно, ибо вместо созданных на компьютере задников теперь, благодаря большому бюджету, были созданы реальные декорации сразу двух авианосцев, на которых Блэйр служил по ходу развития сюжета. Улучшились и качество видео, и режиссура, что тоже прибавило удовольствия от их просмотра.

Геймплей, по сравнению с WC3, изменился технически совсем чуть-чуть, но это стало причиной ощутимого увеличения сложности сражений в космосе: корабль игрока теперь стал, как бы это сказать... более хрупким, что ли. Удачная очередь вражеского истребителя вполне была способна взорвать истребитель игрока, а то, что противник гораздо более грамотно (т.е. часто) стал использовать ракеты, еще больше снижало шансы выжить в ближнем бою, пока в руки игроку не попадали более мощные корабли. Вингмены теперь тоже перестали робеть, оказывая большую помощь в прохождении заданий, сбивая, порой, не меньше кораблей, чем игрок. Впрочем, гибли они тоже часто, из-за чего перезагрузки миссии были делом еще более привычным: иногда вся тактика прохождения строилась именно на том, чтобы выполнить поставленную задачу, пока истребители противника отвлекаются на твоего напарника. Немало кайфа от по-настоящему интересных миссий в игре портило и наличие большого количества стандартных патрульных "полети-по-точкам-и-убей-их-всех" заданий.

WC4 был встречен игровым миром с меньшей радостью, чем предшественник. Нет, фанаты, конечно, пищали от восторга, но простых игроков со стороны отпугнули большая сложность плюс очень навязчивая реклама Origin, выдающая за супер-пупер-игру миллениума хороший, но несколько аркадный космосим, скрещенный с неплохим (но не более того) sci-fi фильмом.

The Price of Freedom стала воистину ценой свободы для Криса Робертса. После завершения работы над WC4 он ушел из Origin и основал свою собственную компанию под названием Digital Anvil.

1996 год. Privateer 2: The Darkening

После ухода Криса, руководить новым проектом Origin взялся его брат, Эрин Робертс. До этого он уже участвовал в создании нескольких "Вингов", но не на первых ролях. На этот раз он выступал полноправным продюсером проекта. Итак, что же из этого вышло...

На самом деле, P2 не принято считать частью игровой вселенной WC. Все очень просто: эта игра действительно ничего общего с ней не имеет, она разрабатывалась как отдельный продукт с собственным дизайном и игровым миром. Но за каким-то лешим Origin понадобилось в целях рекламы сыграть на раскрученном названии великой космической мыльной оперы, и уже почти законченную игру переименовали, что впоследствии вызвало столько раздражения со стороны фанатов WC. Исходя из вышесказанного, не будем задерживаться на этой игре особо, упомянув лишь некоторые ее аспекты.

Основным недостатком P2 была абсолютная несбалансированность геймплея. Игрок мог шататься по сектору, прилетать на разные планеты, но на самом деле это было абсолютно ненужно. Практически все доступные в игре апгрейды и корабли можно было приобрести на начальной планете. Накопить необходимые для их покупки деньги можно было опять-таки тут же, мотаясь челноком между двумя расположенными на расстоянии трех прыжков планетами и зашибая по паре десятков тысяч кредитов за один рейс. Несмотря на обилие доступных кораблей, враги одинаково легко сбивались и на сером середнячке, и на распальцованном суперфайтере - враг брал исключительно количеством, а не умением. Классная фишка, заключавшаяся в найме грузового корабля для выполнения торговых рейсов (сам по себе корабль игрока товары нести не мог), превращалась в натуральный cheat, когда ты на тяжелые миссии брал с собой бронированного гиганта, уничтожавшего противников с двух попаданий. Но лично меня особенно нервировала случайная генерация кораблей в каждой из точек прыжка между планетами. Прыгнешь, а в точке выхода тебя уже ждут случайно сгенерившиеся пираты, а структура иг-



Кораблики в магазинчике



Почему-то в игре все пушки стреляли только длинными очередями слабых импульсов



Главного героя в Privateer 2 играл Клайв Оуэн (Clive Owen) - пожизненный актер второго плана



Планеты в игре очень напоминали шарики грязи, зависшие посреди космоса



Почем это у нас там товары! Зерно - 6 кредитов, удобрения - 6 кредитов, чистая вода - 9 кредитов. Чудная экономическая система...



Среди совершенно неизвестных актеров второго "Приватира" неожиданно появлялся Кристофер Уокен





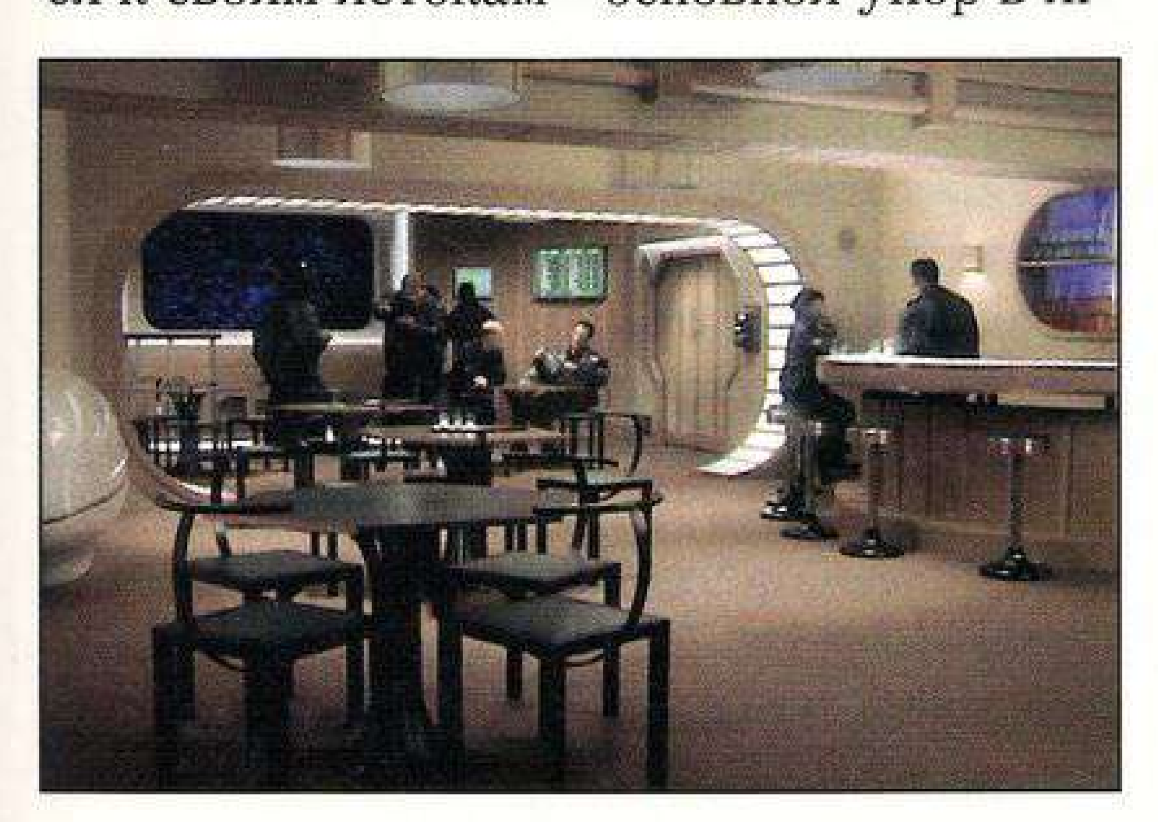
Некоторые орбитальные станции изнутри смотрелись очень даже ничего

ры такова, что, пока их не уничтожишь, дальше лететь нельзя. Пока с ними разбираешься, к ним прибудет также случайно сгенерившееся подкрепление. А потом еще прыгнет. И еще. Однажды, меня завалил какой-то пират из седьмого десятка таких вот "новоприбывших" - я специально перед этим успел глянуть на счетчик сбитых за полет кораблей. Точек прыжка на пути от планеты к планете бывало до двух десятков. И на каждой существовала опасность вот так вот "застрять". Полеты превращались в злую разновидность мазохизма.

Одним словом, P2 выглядел недоработанным, угробив некоторые хорошие идеи под ворохом плохих. За что и был признан одной из самых плохих игр основной линейки серии, а все фанаты WC по-прежнему старательно обходят стороной данный продукт, справедливо не считая его частью их любимой вселенной.

1997 год. Wing Commander Prophecy

"Предсказание", неофициально называемое также Wing Commander 5, делалось уже изрядно обновленной командой, в которой не было ни одного человека по фамилии Робертс. Меж тем, говорить о закате серии пока еще было рано. Наоборот, в Origin постарались учесть все недостатки, которые игроки изъявляли оп поводу WC4 (основной претензией было то, что непосредственно игровой процесс часто "пропадал" за нескончаемым потоком видеовставок). В результате WCP по своему стилю как бы вернулся к своим истокам - основной упор в игре был сделан на геймплей, оставив сюжет незатейливо простым и понятным, а количество видео сократилось более чем в два раза (WCP занимала три скромных диска супротив монстра WC4, размещавшегося на шести сидюках).



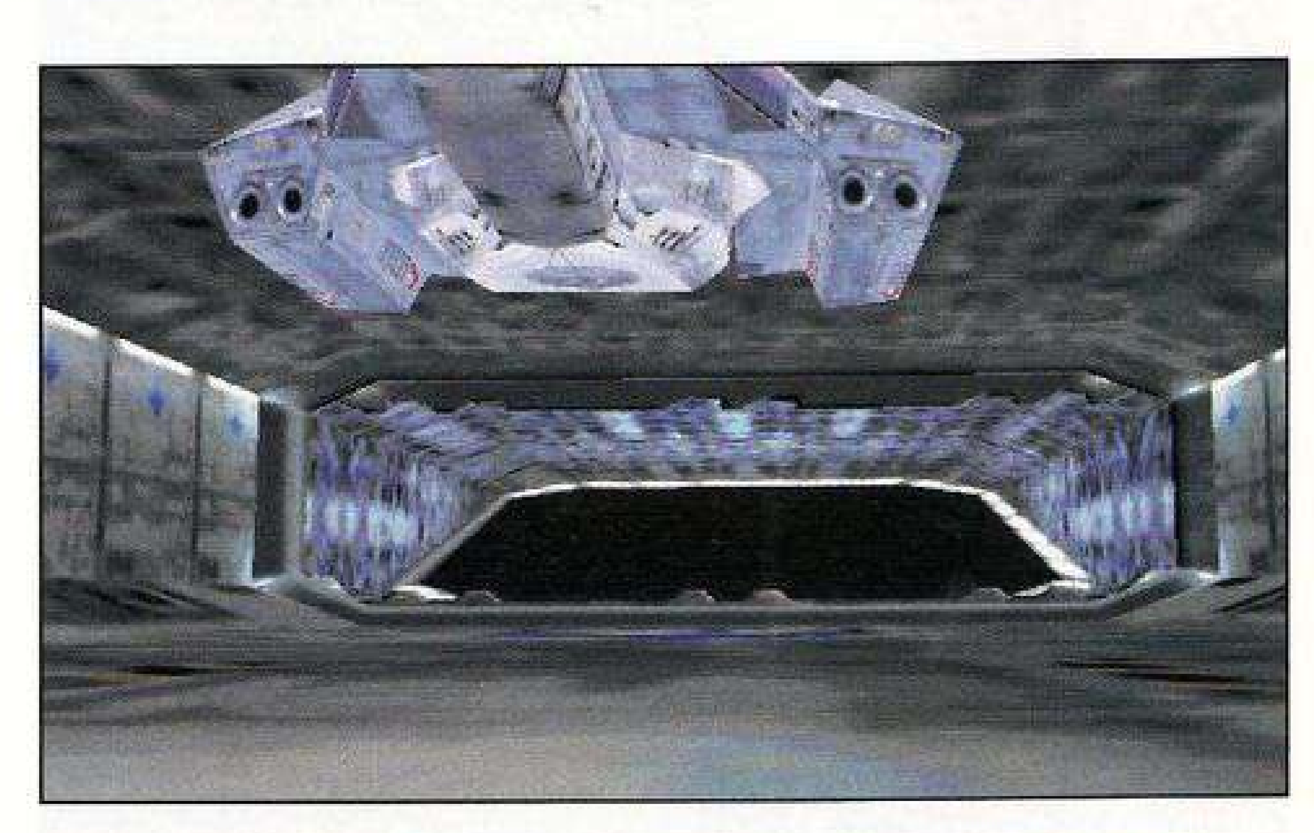
1996 год. Wing Commander: The Kilrathi Saga

В одном году с WC4 и P2 вышли еще два продукта под одноименным лейблом: это фанфик по WC4 от неунывающего Форстчена и новое переиздание ранних игр серии, в которое вошли два первых "Винга" со всеми дополнениями, плюс третья часть. Все игры были усовершенствованы, чтобы нормально запускаться под Windows, и имели несколько маленьких доработок вроде улучшенного качества музыки в первых частях игры, а также возможность отключать в них кокпит, загораживавший две трети космоса на экране. "Сага о килрати" является продуктом из разряда "must find&buy" или "kill&steal", если вы являетесь поклонником этой игры или хотели бы с ней познакомиться. Без шуток.

В Prophecy, вместо уже дважды отправлявшегося в отставку постаревшего Блэйра, главгероем становился Лэнс Кейси (Lance Casey), молодой пилот, сын Iceman'a - одного из персонажей первого WC. Действие игры происходит в 2681 году, когда Кейси прямиком из Академии попадает на новый авианосец "Мидуэй" (Midway). Среди молодых пилотов на борту корабля обнаруживаются знакомые лица из предыдущих игр серии: "Маньяк", "Хок", командир десантников Деккер, техник Рэйчел Кориолис и сам Блэйр, дослужившийся аж до командора. "Мидуэй" сталкивается с новой угрозой человечеству - жукоподобной расой Nephilim, очень многочисленной и настроенной жутко враждебно. Собственно, игра и названа "Пророчеством" потому, что по сюжету появление этой расы было предсказано в библии килрати "Книга Сивара" как неминуемое возмездие, которое должно прийти и уничтожить их цивилизацию. Но поскольку с этой задачей почти полностью справились земляне, то теперь им пришлось разобраться еще и с этим "возмездием". После успешно проведенной кампании против авангарда армады инопланетных интервентов пилотам "Мидуэя" удается раздолбать почти достроенные космические врата, через которые должно было начаться основное вторжение. Правда, при этом погибает Блэйр, решивший напоследок еще немного полетать и поиграть в героя.

В WCP использовался новый графический движок, поддерживавший все существовавшие на момент выхода игры 3D-ускорители. Даже сейчас выдаваемая на экране картинка из WCP смотрится неплохо (особенно, если вы установите специальный фанатский патч с нашего диска, позволяющий увеличить разрешение экрана в игре), ну а по тем временам это была просто отличнейшая графика, которая, к тому же, умудрялась не тормозить в software режиме даже на средних и слабых машинах: на моем P-166 с 16Mb оперативки игра практически не тормозила, хотя по качеству смотрелась на голову выше временами подтормаживавшего WC4.









Наравне с графикой улучшилась физическая модель, просчитывавшая (не во всех случаях, правда) массу и ускорение кораблей и наглядно ее демонстрировавшая при резких разворотах на форсаже и включении инерциального режима полета.

Бои в космосе стали более плавными, добавляя в dogfight эстетичность и отточенность, которых так не хватало в WC4. Увы, противники по-прежнему брали исключительно количеством, причем немалым. Вернее, даже не так: врагов в миссиях было КОШМАРНО МНОГО. Оправдывая свою жукоподобность, инопланетяне наваливались десятками, заполоняя собой все пространство вокруг. Количественное превосходство противника в четыре-пять раз было обычным делом. Первые секунды боя стандартно посвящались запуску нескольких ракет, чтобы быстро сократить численный перевес до более-менее приемлемых показателей и добить оставшихся жуков, гоняясь за ними и расстреливая из пушек.

Между прочим...

После WC: Prophecy, на рубеже 1997-1998 годов, вышли еще два фанфика Форстчена. На этот раз, правда, обошлось без "книг-по-мотивам". Первый из фанфиков Action Stations иллюстрировал не окученный ни авторами, ни играми период начала войны людей и килрати в 2630-х годах, когда отец принца Thrakath'a повел на землян свой флот в первый раз. Вторая книга Форстчена, напротив, описывала обстановку между расами сразу после уничтожения Блэйром Килра и окончания войны: один из бывших адмиралов килрати решил отомстить за поражение своего вида и повел дредноут против молодой пограничной республики Ландсрейх. Главным героем книги вновь стал Джейсон Бондаревский, вызванный Толвином из отставки; он реанимировал поврежденный крейсер килрати "Карга" и победил новоявленного мстителя из рода кошачьих.

Напоследок стоит отметить, что WCP - это практически первая игра серии, в которой ощущались масштабы и мощь капшипов. Пролетая мимо "Мидуэя" или крейсера нефилимов, ты действительно летел вдоль тела корабля, которое все не кончалось и не кончалось. В игре существовали даже специальные миссии, в которых нужно было "очистить" вражеские капшипы от прорвы турелей, которые на них были установлены.

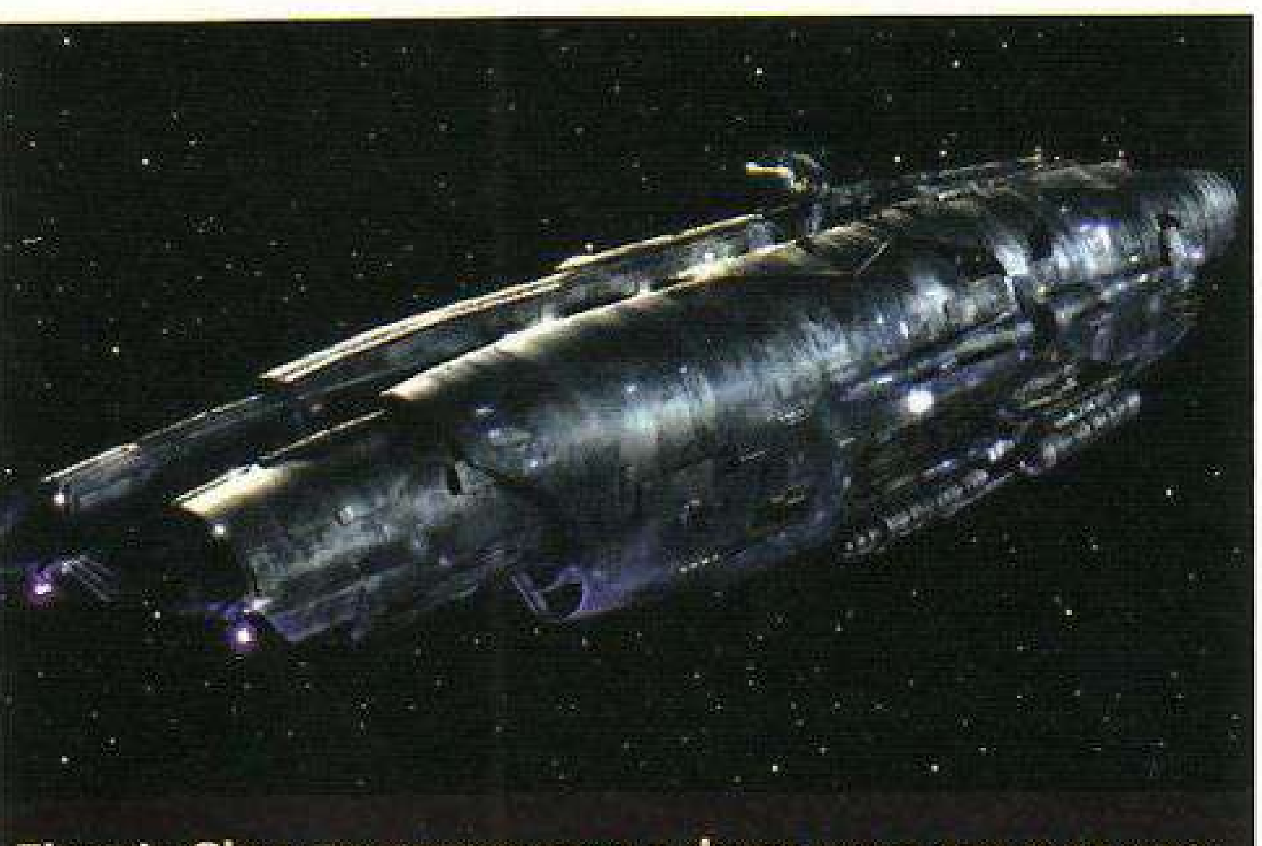
1998 год. Wing Commander: Secret Ops

Серия игр WC, сама того не подозревая, вышла на финишную прямую. Последним полноценным игровым продуктом в ней стал WC: Secret Ops - отдельная игра, созданная целиком и полностью на движке Prophecy и использовавшая все наличествовавшие в "доноре" модели и спецэффекты.



Килрати душит Робертса, сделавшего паршивый фильм. Так держать!

Самым интересным в этом самостоятельном недопродолжении/гиперадд-оне был способ распространения. Ядро игры, содержавшее в себе всю графику, модели и начальный эпизод сюжета, было доступно для свободного скачивания через интернет (этот дистрибутив также лежит на нашем диске). Но все последующие эпизоды, выходившие с перерывом в несколько недель, необходимо было докупать, превращая SO в натуральную мыльную оперу. Новый метод продажи игрокам не приглянулся - далеко не все могли себе позволить скачать тогда файлы-эпизоды в несколько десятков мегабайтов, за которые еще надо было отдельно платить. Сюжетная линия, подававшаяся только в форме дневника пилота, который можно было почитать на сайте, да текстовых брифингов перед миссиями, показалась фанатам серии, воспитанным на многодисковом FMV, слишком куцей и неинтересной. Геймплей после появления истребителя Black Vampire терял с таким трудом выверенный баланс сил, и даже еще большее количество вражеских кораблей в миссиях не вернуло игре утерянного шарма. А с окончанием выхода эпизодов настал конец и всему игровому сериалу WC. Впрочем, была у него еще лебединая песня...


Tiger's Claw превратился в фильме в эту вот сардельку. На самом деле, выглядеть кораблик стал получше


Как, по-вашему: через сколько лет в космосимах добьются такого качества графики!


Крис Робертс не удержался от соблазна и сыграл в фильме эпизодическую роль пилота, спасшего Блэйра, задыхавшегося в своем истребителе...


"Маньяк" выпендривается перед технарями после головокружительной посадки. Обычное дело


И это Блэйр! Не смешите мои тапочки!..


...а вот "Паладин" хорош, черт возьми

1999 год. Wing Commander: The Movie

Уже в 1998 году главной новостью на устах фанатов серии, приунывших после Secret Ops, было сообщение, что Крис Робертс совместно с Electronic Arts собирается снять фильм по WC. Заголовки статей, посвященных съемкам фильма, пестрели фразами типа "Starship Troopers meets Top Gun" и расписывали, как Робертс тратит 50 миллионов долларов, выделенных на картину. Уже одна эта сумма должна была насторожить: не в моде Голливуда делать качественные блокбастеры меньше чем сотню миллионов зеленых. Но верить плохому прогнозу так не хотелось: Робертс в разных интервью расписывал, как он любит тему Второй мировой и "Звездные войны", как он с помощью собственной студии Digital Anvil сделает качественные спецэффекты, что позволит выделить больше денег на остальные расходы, чтобы фильм получился настоящим подарком всем ценителям WC. Эх, мечты, мечты...

Основной бедой фильма была попытка впихнуть максимум информации в минимум объема, теряя при этом красочность и изящность изложения: килрати-координаты-Земли-Блэйр-Коготь-Тигра-надо-спасти-наших-прорываемся-к-точке-прыжка-бабах-бубух-а-а-а-а-наших-бьют-Блэйр-прыжок-килрати-р-р-р-бабах-бубух-ура-а-а-а, мы победили! И по ходу всего этого Блэйр вдруг оказывается полукровкой расы каких-то Пилигримов и одной рукой высчитывает на калькуляторе координаты прыжка сквозь квазар. В последующих интервью Робертс оправдывался, что денег, мол, было мало, пришлось все урезать, сокращать и прочее, но все это были, так сказать, "дешевые отмазки" - фильм от этого лучше не становился.

Из положительных сторон картины стоит отметить, что спецэффекты в ней действительно были на высоте, а состав актеров приятно отражал интернациональность будущего: большинство ролей в фильме было отдано британским и фран-

цузским актерам (кстати говоря, сами съемки проходили в Швейцарии). Единственным провалом кастинга, нанесшим фильму непоправимый вред, было приглашение на роль Блэйра звезды "кино для девочек" Фредди Принца Мл.: это губастое безликое отродье смотрелось на месте главгероя абсолютно убого, и даже отлично сыгранный Мэтью Лиллардом "Маньяк", а также харизматичный "Паладин" Таггарт в исполнении Чеки Карио не смогли исправить сего печального зрелища.

Как следствие, фильм в прокате провалился. Критики не пожалели яда, разгромив картину в пух и прах. Более того, даже самые истовые фанаты серии не смогли до конца воспринять ее: наряду с неумелой режиссерской работой, фильм замахнулся на святое. Робертс трактовал созданную им вселенную и происходящие в ней события, вводя неизвестное доселе слагаемое - Пилигримов, никак не состыковывающихся с предысторией и сюжетом WC. Но фанаты скрипнули зубами и смирились, ибо такова оказалась воля создателя их любимой игровой вселенной.

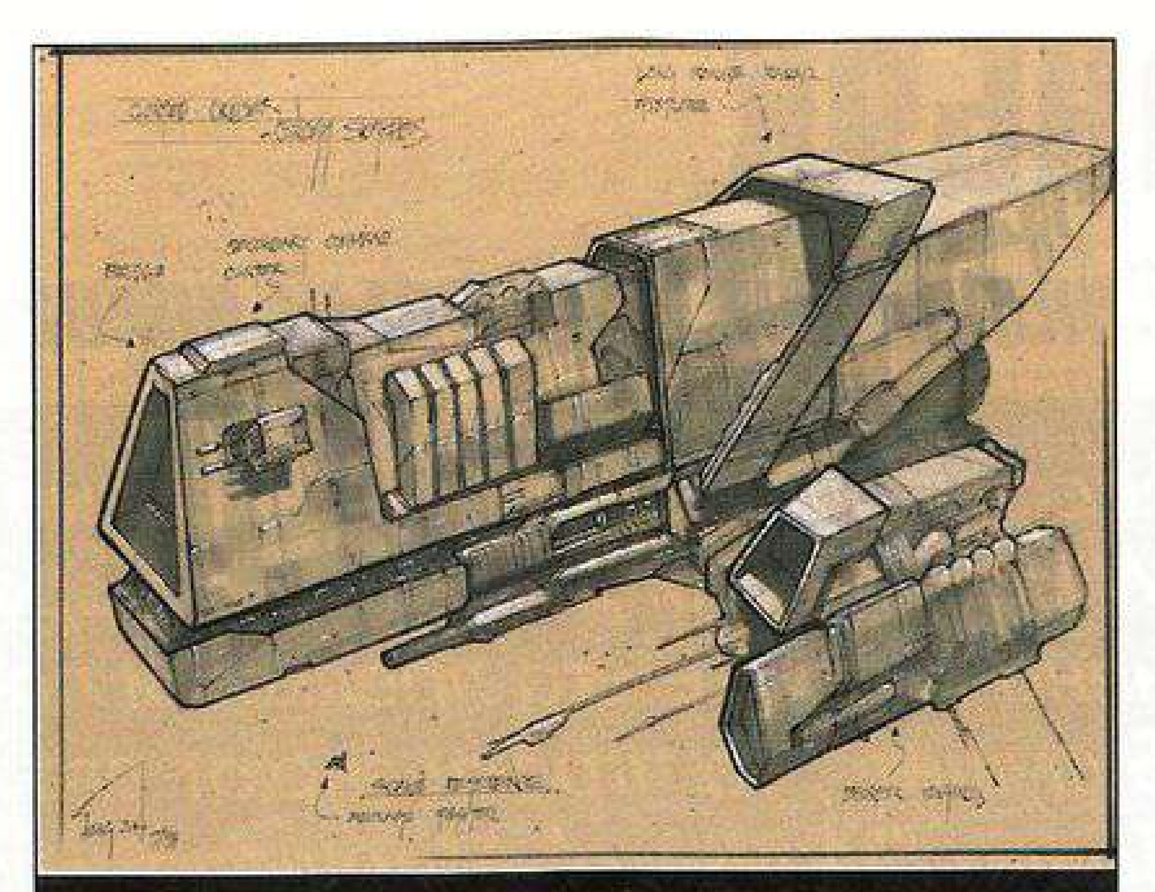
1998-2000 год. Командир онлайн крыла

Между прочим...

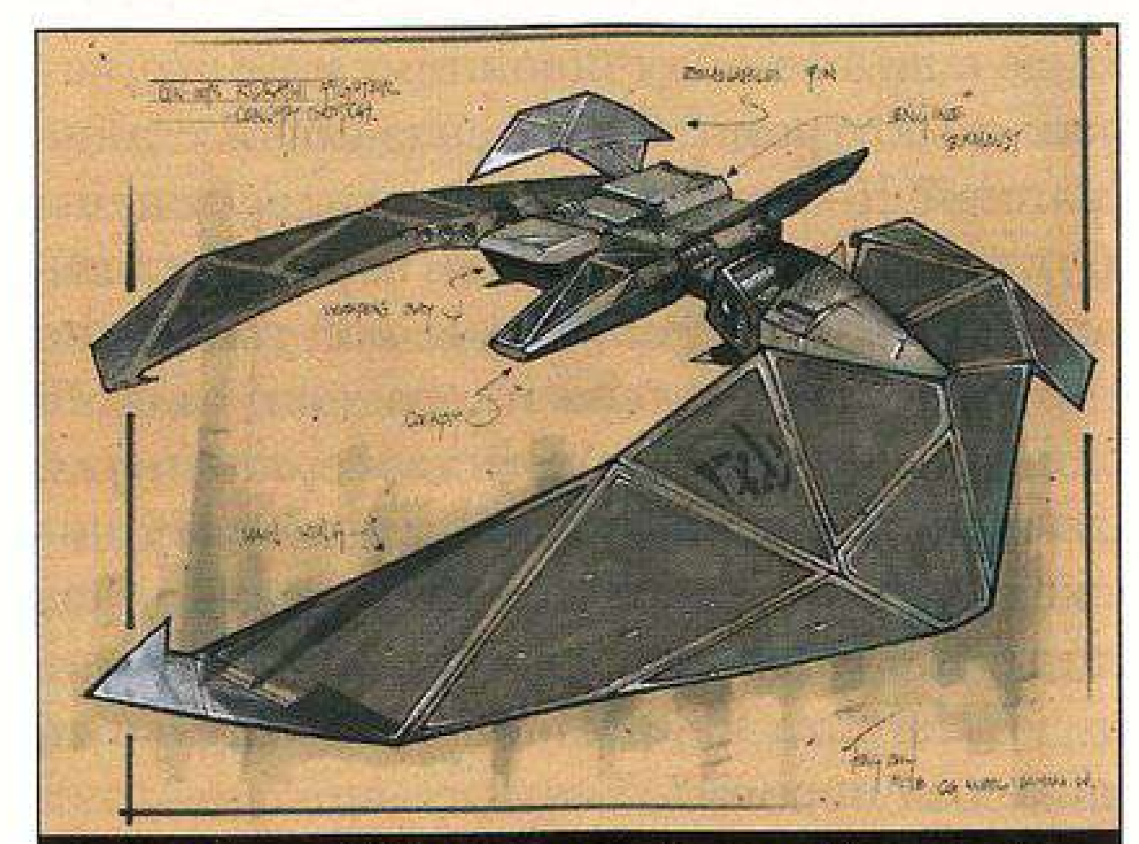
Вслед за фильмом Origin попыталась выпустить трилогию фанфиков, переписывающих вселенную WC в соответствии с появившимися в ней Пилигримами. Но из запланированных трех книг вышли только две: Wing Commander (в нем описывались события в фильме) и Pilgrim Stars. Окончание трилогии - Pilgrim Truth - было закончено, но издатель отказался его публиковать, побоявшись провала. Весьма умно с его стороны.

Наверное, одним из самых часто задаваемых вопросов о настоящем и будущем Wing Commander'a является недоумение по поводу онлайна. И действительно: почему после такого мощного успеха Ultima Online в Origin не взялись создать полномасштабную MMORPG по столь раскрученной игровой вселенной, ведь все буквально кричало о выгодности такого проекта (в особенности кричали фанаты серии)? У Origin были и огромная концепт-база, расписавшая игровой мир от корки до корки, и команда разработчиков, имевшая большой опыт создания как космосимов, так и онлайновых игр, и, что главное, имя, при одном упоминании которого толпы игроков, подсевших на WC, готовы были пасть ниц.

На самом деле, такая игра в разработке была, хотя так и не дожила до сколь-нибудь осмысленной версии. Дело было следующим образом: ближе к концу 1998 года, когда работа над Secret Ops была закончена, команда разработчиков во главе с Нейлом Янгом прикидывала, чем заняться дальше. Выбор, собственно говоря, был между двумя проектами: давно задуманным Privateer 3 (который даже успел обрасти некоторым концепт-артом) и игрой с рабочим названием Wing Commander: Strike Team - новой частью серии, изначально рассчитанной на мультиплеер и кооперативное прохождение. В конце концов, было решено заняться не просто синглом с развитыми задатками мультиплеера, а



Если присмотреться, то в левом нижнем углу рисунка можно рассмотреть ма-ахонькую козявку. Это истребитель высотой в несколько человеческих ростов. Такие вот в игре планировались капшипы...



Как видите, "фирменный стиль" кораблей килрати планировалось сделать еще более запоминающимся

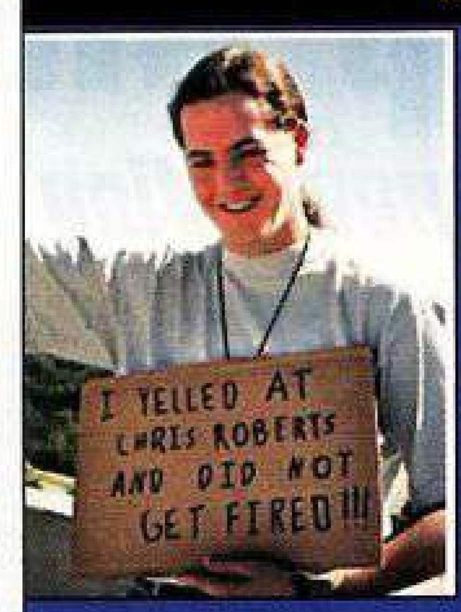
MMO - большим чисто онлайновым проектом, получившим бесхитростное название Wing Commander Online.

Работы над WCO велись вплоть до марта 1999 года, когда в свет вышел фильм Wing Commander. Нельзя однозначно утверждать, что именно неуспех фильма привел к очередным чисткам в Origin, в результате которых было полностью уволено все подразделение, работавшее над Wing Commander, а Нейл Янг был переведен на другую должность, но факт остается фактом - в марте 1999-го проект был закрыт, а сотрудники уволены.

На этом, правда, история не закончилась. Через несколько месяцев Origin снова нанимает почти всех, кто работал над WCO, для участия в новом проекте компании - Privateer Online. Ходили слухи, что игра может стать полностью наземной, что полетов не будет, а стилистика будет выдержана в духе Ultima Online, т.е. что-то наподобие недавно появившихся Star Wars Galaxies, где сражения в космосе находятся пока только в проекте.

Увы, Privateer Online ненамного пережила WCO: в начале 2000 года Electronic Arts вновь пересматривает политику компании и решает отказаться сразу от нескольких разработок в пользу Ultima Online 2.0 и (!) Earth & Beyond - проекта, конкурирующего в то время с PO. Сотрудников снова уволили или распределили по другим дивизионам, а онлайновому "Приватиру" помахали ручкой и закрыли вместе с остальной частью Origin. Так что, господа, E&A полноправно можно считать убийцей последнего шанса на появление онлайнового Wing Commander'a.

Между прочим...



Кстати говоря, над Star Wars Galaxies трудились полтора десятка человек, работавших над серией Wing Commander. На снимке: Джей Ален Брэк (J Allen Brack) - сопродюсер SWG с плакатом "Я кричал на самого Криса Робертса и меня не уволили!"

Есть большие подозрения, что причиной выбора, кому жить, а кому нет, был именно провал фильма, который окончательно подорвал веру издателя в жизнеспособность серии, давным-давно потерявшей своего идейного основателя. Что касается самого Privateer Online, то об игре известно следующее: за основу для наземных перемещений был взят движок Ultima 9: Ascension; временной промежуток для игры был выбран примерно во время событий, имевших место в WC: Prophecy, а корабли (да, космосим все же был запланирован) имели модульную структуру, наглядно отображая на своей модели апгрейды, которые игрок покупал и устанавливал.

2003 год. Послесловие

Таково было завершение серии WC. От Origin остались рожки да ножки; Крис Робертс, создав в Digital Anvil винкоммандероподобный Starlancer и RTS Conquest: Frontier Wars, ушел оттуда и успел к настоящему времени поработать в мультимедийной компании Point of No Return, после чего перейти в Ascendant Pictures. В данный момент он значится продюсером находящегося в процессе съемки голливудского блокбастера Punisher, создающегося на основе одноименного комикса. Казалось бы, самое время завершить рассказ, поставив на Wing Commander жирный крест.

Но...

Есть два момента, которые не дают мне сделать этого:

а) недавно Electronic Arts объявила о разработке новой игры серии Ultima, создавала которую в свое время Origin;

б) совсем недавно та же EA выпустила в свет римейк Wing Commander Prophecy для Gameboy Advance.

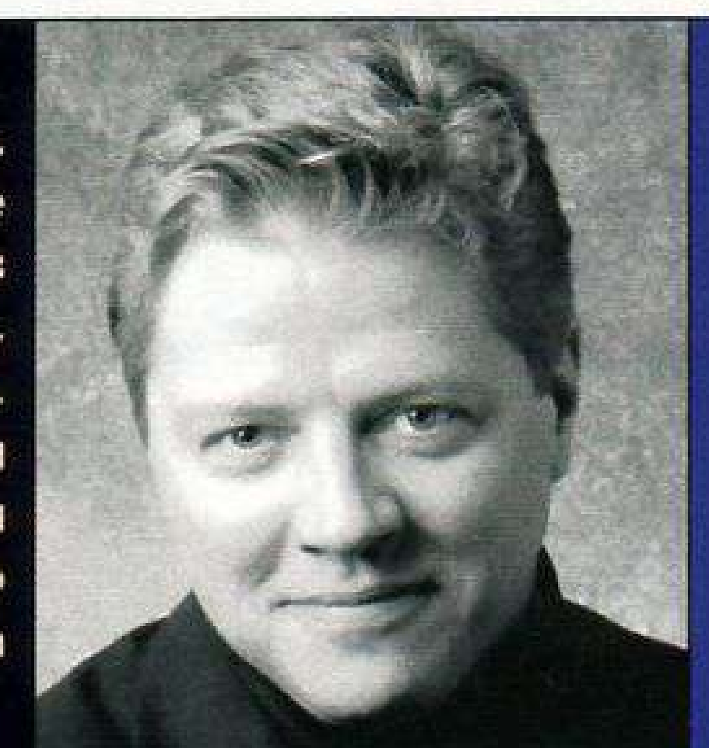


О чем это говорит? О том, что в EA просто так знаменитые лейблы на ветер не бросают. Так что кто его знает - авось через пару годиков и за очередной "Винг" возьмутся. Хотелось бы в это верить. Ох, как хотелось бы.

Мистер Маньяк

Интервью подготовил Андрей ЩУР

Том Уилсон, пилот Wing Commander, который никогда не слушался приказов



Том Уилсон. Если бы я не ушел из космофлота, глядишь, сейчас бы дослужился до полковника

Если наши киноманы впервые увидели Тома Уилсона (Tom Wilson) в роли достаточно мерзкого персонажа Биффа Таннена (а также его предков и потомков) из трилогии "Назад в Будущее", то игроки знают его совсем по другой роли, роли Тодда "Маньяка" Маршала из Wing Commander. Персонажа, который по харизме зачастую превосходил основного героя серии - Марка Хэммила.

***Навигатор Игрового Мира:* Добрый день. Давайте начнем разговор с достаточно общего вопроса: что слова "компьютерная игра" значили для вас в начале девяностых годов?**

Том Уилсон: О компьютерных играх я знал совсем мало, если не сказать "ничего". Когда мне предложили роль в Wing Commander, пришлось за компанию изложить мне и всю концепцию этого вида развлечений. И, если честно, даже во время съемок я все равно не совсем четко себе представлял, как это все будет выглядеть.

***НИМ:* Как случилось так, что именно вам была предложена роль в Wing Commander? Был ли это простой запрос или за этим имеется какая-нибудь история?**

ТУ: Да нет, не было. Как и в большинстве случаев с другими ролями, я вместе с другими актерами прошел стандартное прослушивание и обрадовался, когда узнал, что получил роль.

***НИМ:* Можете ли вы вспомнить, какая у вас была первая мысль, когда вам было предложено сыграть для компьютерной игры?**





ТУ: Как я уже упомянул ранее, я не совсем понимал, что же от меня хотят - будет ли это озвучиванием, или это какая-то хитрая работа, связанная с анимацией. Но меня заверили, что все сцены будут сниматься, как если бы это был самый настоящий фильм. И вот тогда мне стало действительно интересно: съемки живых актеров для компьютерной игры, да еще так, чтобы получилось сразу несколько сюжетных концовок - ведь такого до нас еще нигде не было.

***НИМ:* ...а какой была вторая мысль вслед за первой?**

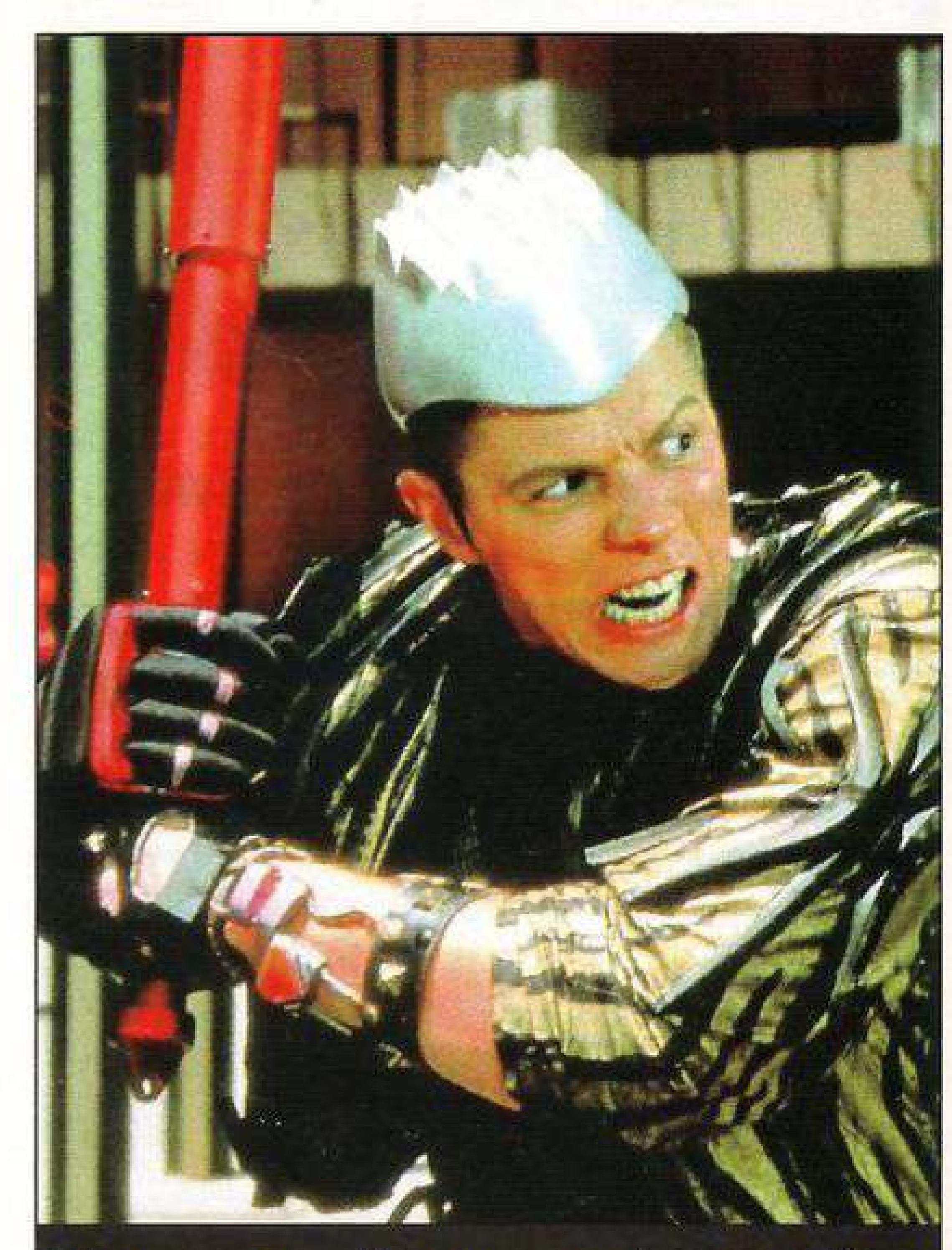
ТУ: Будет ли у них хорошая еда на съемочной площадке?

***НИМ:* Что заставило вас согласиться играть "Маньяка"? Этот персонаж был близок вам по духу или, наоборот, интересен в плане сложности реализации?**

ТУ: Сыграть его было и интересно, и весело. "Маньяк" должен был быть неуравновешенным - отличным пилотом, но диким и эгоистичным в своих поступках. В общем, он был во многом похож на меня!

***НИМ:* Зачастую актеры, чтобы лучше понять своего персонажа, занимаются некими "домашними заготовками". Вы как-нибудь готовили себя к роли "Маньяка" - играли в первые Wing Commander'ы, штудировали сценарий, или Крис Робертс просто сказал**

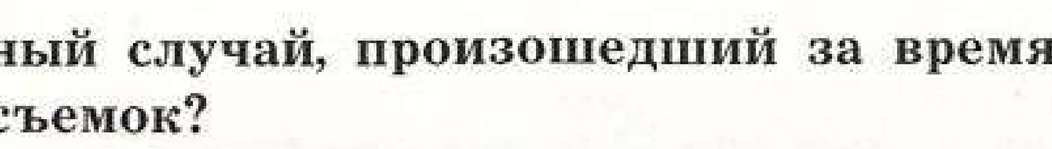




До того как пойти учиться на пилота. У Маньяка была веселая молодость







вам "стоять там и говорить сюда"?

ТУ: Для роли "Маньяка" я никаких заготовок не делал. Характер персонажа мне был хорошо понятен с самого начала, а Крис Робертс позволил мне достаточно много импровизировать. Работа по принципу "стой там и говори сюда" в случае со мной не проходит.

***НИМ:* А были ли какие-нибудь разногласия в видении "Маньяка" у вас и у Криса Робертса? Он ведь мог иногда быть очень дотошным и принципиальным.**

ТУ: Нет, проблем не было - я был полностью свободен в выборе средств, так как в оригинале сценария "Маньяк" практически не шутил. К счастью, Крис полностью доверял моему мнению о том, как надо было сыграть этого персонажа. Как видите, это неплохо сработало.

***НИМ:* В игре "Маньяк" часто цапался с "Блэйром" - персонажем Марка Хэммила. А какие у вас с ним отношения в реальной жизни?**

ТУ: Мы с Марком отлично ладили на протяжении всех серий и ладим до сих пор. На съемочной площадке мы всегда перешучивались, так что тут никаких параллелей с игрой нет.

***НИМ:* Характер "Маньяка" несколько изменялся от WC3 к WC4 и затем WC: Prophecy. Вы лично решали, как он будет изменяться?**

ТУ: Да. "Маньяк" должен был както расти, развиваться, потому что и обстановка в каждой новой игре, и мое понимание своего персонажа изменялись. Я постоянно добавлял в него какие-то черты, которые мне казались интересными или забавными, Крис же в этом деле мне полностью потворствовал.

***НИМ:* Не могли бы вы вспомнить какой-нибудь любопытный или забавный случай, произошедший за время съемок?**







ТУ: Как-то раз я выиграл награду "Premiere" от какого-то журнала о компьютерных играх, но Марк Хэмил в это просто не поверил. Он подумал, что мы специально все подстроили, чтобы его разыграть. Когда потом несколько журналистов из того журнала приехали вручить мне награду лично, Марк был просто в шоке. Он даже произнести ничего не мог - вот он я, вот моя награда. Мы еще долго шутили потом по этому поводу.

***НИМ:* Была ли работа по озвучиванию мультфильма для вас внове? Запомнилась ли вам чем-нибудь ваша озвучка серии WC Academy?**

ТУ: Да нет, не очень. Я озвучивал очень много мультсериалов и Wing Commander особо среди прочих не выделялся. Кстати говоря, кроме "Академии" мы с Марком работали вместе еще над целым рядом мультфильмов - Batman, Pinky and the Brain и так далее.

***НИМ:* Что вы думаете о серии Wing Commander в целом, сейчас, по прошествии стольких лет?**

ТУ: Лично мне приятно узнать, что даже по прошествии стольких лет среди игроков имеются фанаты этой серии, вспоминающие о Wing Commander с теплыми чувствами. Тогда это была звездная серия, которая была лучшей среди компьютерных игр. Если у этой игр до сих пор есть поклонники - это о чем-то да говорит.

***НИМ:* Если когда-нибудь будет решено сделать новую игру серии WC, согласились бы сыграть в ней постаревшего полковника (а может, уже даже и адмирала) "Маньяка" Маршалла?**

ТУ: Знаете, не люблю загадывать наперед. Серия вряд ли возродится, да и в фильме "Маньяка" сыграл уже другой актер. Если когда-нибудь будет продолжение, к фильму ли, к игре - я, пожалуй, пожелаю этому актеру (Мэтью Лилларду - прим. ред.) удачи.

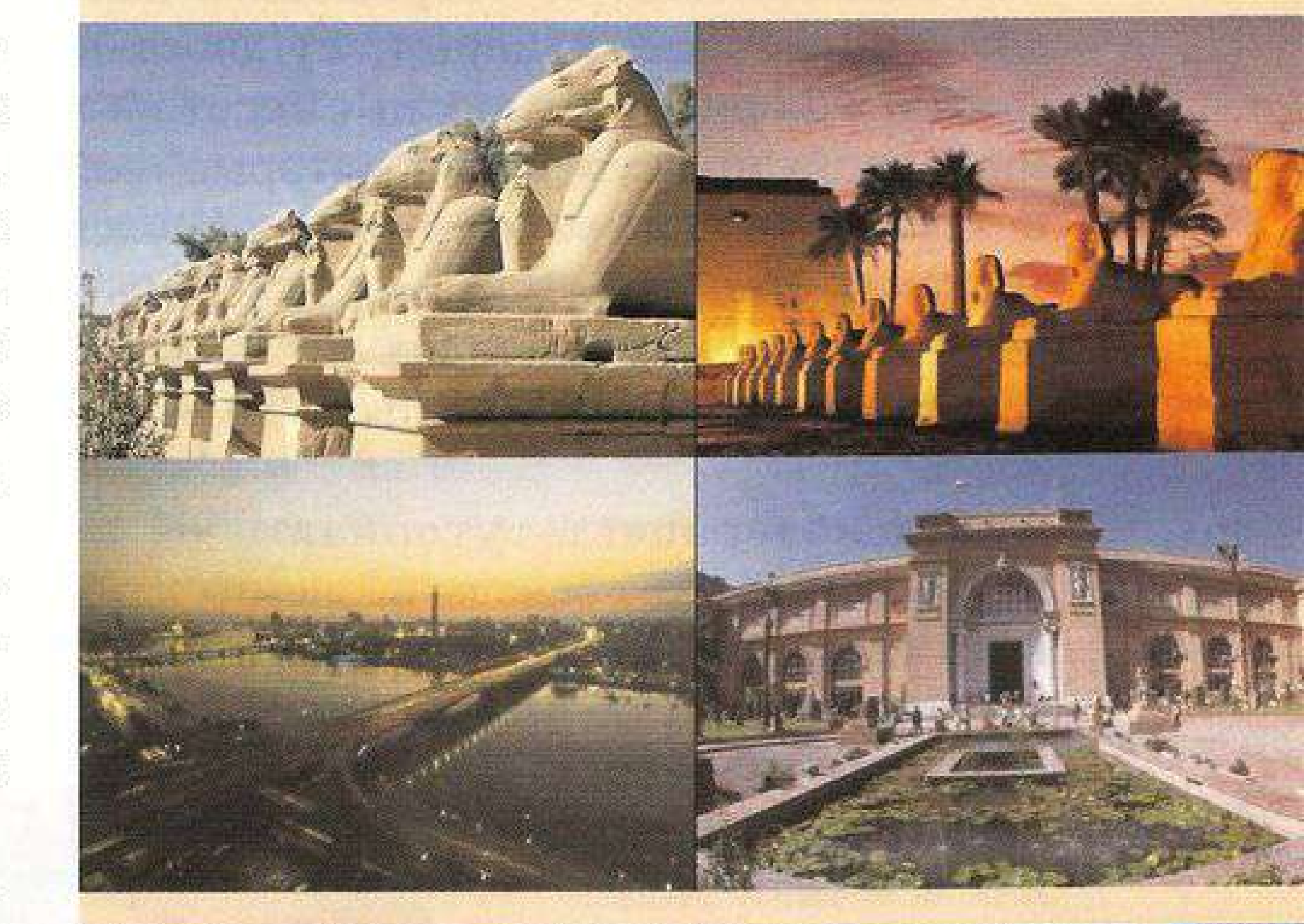
***НИМ:* Компьютерные игры сейчас развиваются очень быстро, индустрия растет год от года. У вас есть какое-нибудь мнение, во что превратится этот вид развлечений через, скажем, десяток лет?**

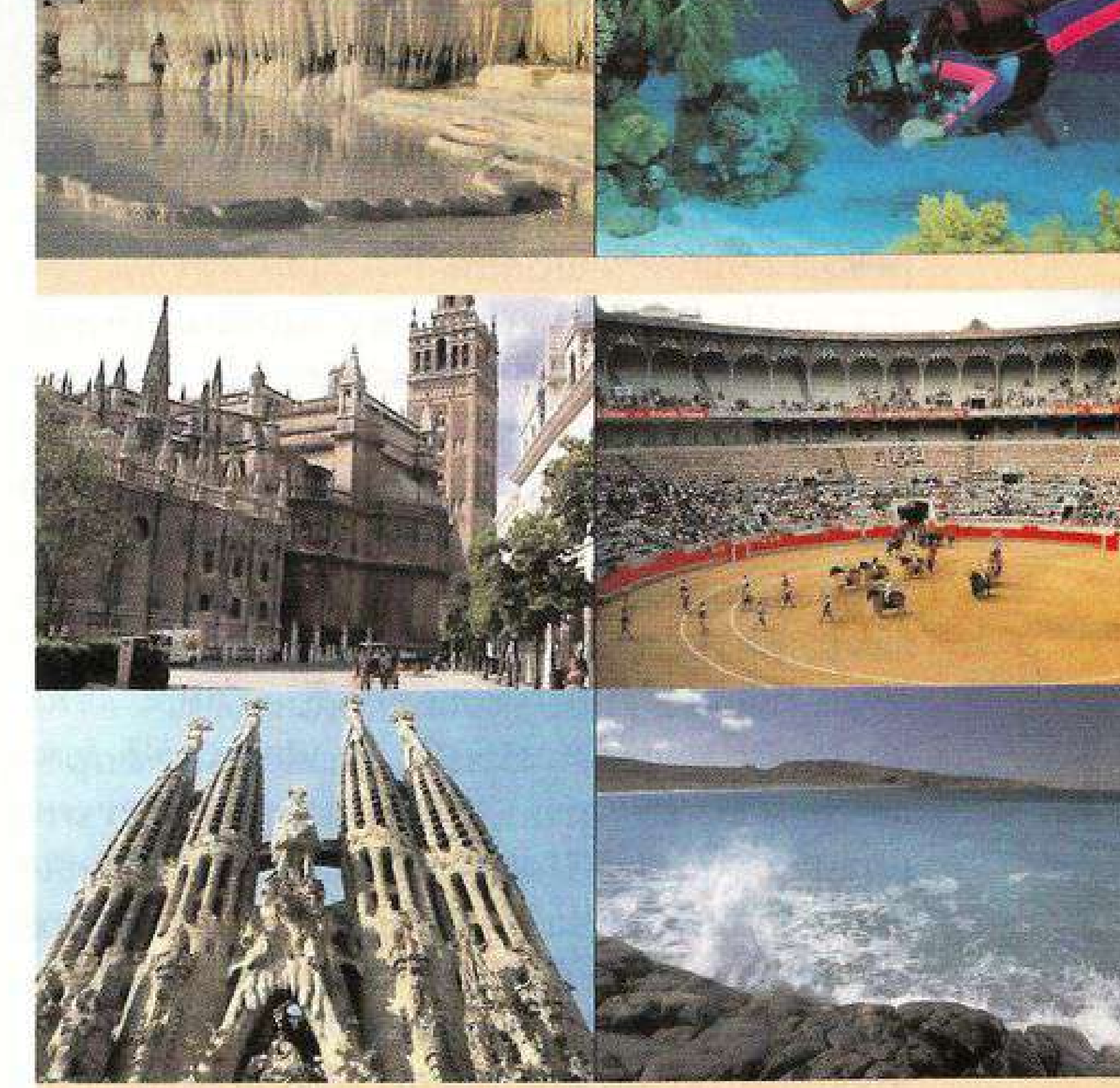
ТУ: Понятия не имею, если честно. Стыдно признаться, но я ни разу в жизни не сыграл ни в одну часть Wing Commander. Как, впрочем, я не играл и не играю ни в какие другие компьютерные игры. Я вижу, что очень многие люди увлечены ими и считаю, что это здорово. Просто у меня несколько другие интересы.

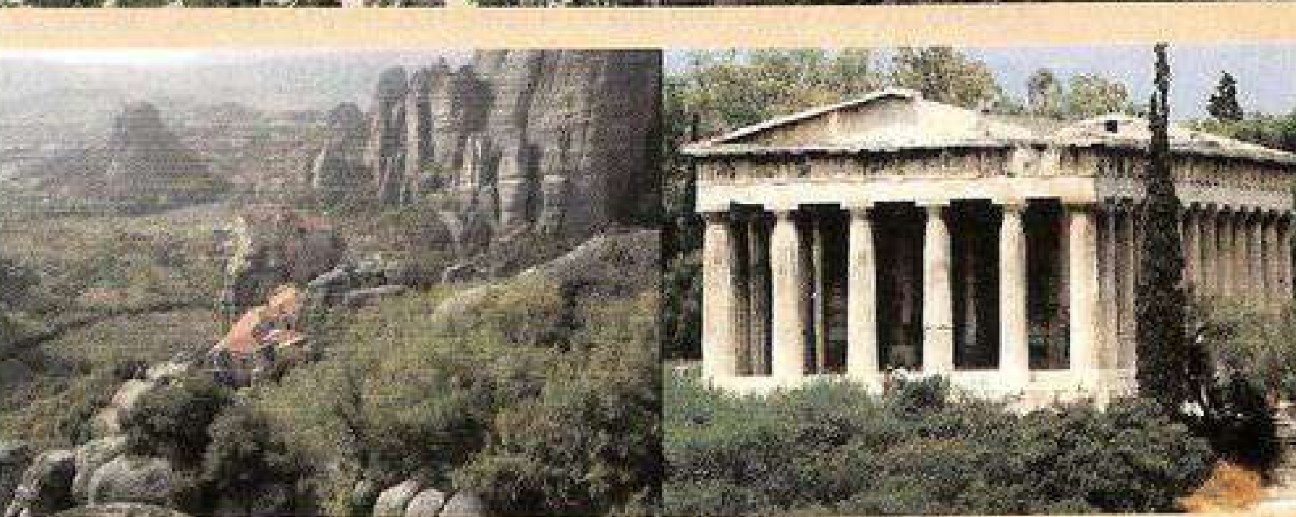
***НИМ:* Спасибо, что ответили на наши вопросы. Мы хотели бы поблагодарить вас за великолепного "Маньяка" из Wing Commander и пожелать удачи в любых ваших будущих начинаниях!**

ТУ: Большое спасибо. Надеюсь, мои ответы были вам интересны.

Том Уилсон
14 октября 2003









Илья ПОЛЯКОВ

Как живым добраться до дома

Краткое пособие для путешествующих по галактике нигилистов



Игры, подобные Homeworld 2, рождаются в нашем несправедливом бледнолунном мире немилосердно редко. Эпикурейское богатство тактических комбинаций, стратегических маневров и повергающая в слезный трепет коллекция звездолетов приковывают скромного поклонника жанра к монитору и упорно не желают отпускать. Разумеется, мой недостойный разум не рискует претендовать на то, что сии смысловые логарифмы привнесут на вашу космическую улицу вселенский праздник, но, смею надеяться, помогут вам, стойкие читатели (ну а вдруг, кроме ветеранов пыльных дорожек далеких планет, к нам на сияющий протуберанец залетели и новички), основательно потрепать недостойного Макаана, его недалеких асоциальных товарищей и сокамерников по всемирной паутине. А то, подлецы, в конец распоясались...

Немного о...

Прежде чем знакомить тебя, о достославный зритель, со сверкающим парком смертоносных корыт, сущностью тактик и формаций, а также с некоторыми народными глупостями, которые твой покорный негодяй украл у зазевавшихся товарищей по партии, стоит сообщить о нескольких интереснейших деталях, без которых и космонавтом быть не в радость.

Психотерапевт-туториал подробно разжует основы экономики и штурвальных ухищрений стальных питомцев, но повторить основные функции симпатичной панели управления все-таки стоит.

Итак, осмотрим поле брани. Внимательно пробежимся глазными яблоками по нижней части экрана и увидим девять неизъяснимо привлекательных клавиш интерфейса. Обозрим же их в порядке общей очереди.

1. Первая по списку прелестница Fleet самым ясным образом дает информацию о строящихся кораблях. Помимо этого, вы вольны посмотреть, сколько жестяных ведер имеется в атласном рукаве флота и сколько еще можно заказать, прежде чем шелковая удавка лимита ласково перекроет кислород.

2. Ее соседка Strike позволяет определить strike group для выбранного отряда кораблей. Несмотря на инновационное прозвище, на практике Strike Groups оказываются квазизаменителем формаций из оригинального Homeworld. Поподробнее об этих замечательных вещах мы поговорим немного позже.

3. Tactics поможет выбрать для бойцов нужное в данный политический момент поведение. На выбор, как всегда, дано три варианта – aggressive, neutral и passive. В нашей летописи об этих установках есть отдельная глава, так что сейчас останавливаться на них не будем.

4. Скромная Events подрабатывает в данной вселенной программой “Сегодня” и заботливо делится о происходящем в вашей империи. Разумеется, функцию можно и выключить, но кто знает – в горячке боя игрок вполне может забыть о сошедшем со стапелей эсминце. Новостной маячок же такого конфуза не допустит.

5. Под таинственным паролем Sensors скрывается самая обыкновенная карта. Тут рассказывать особо нечего, ибо более понятной и кристально отображенной географической картинки места вашей боевой славы стратегический жанр не видел уже довольно давно. Все в меру аскетично, но абсолютно достоверно.

6. Комиссия, сплошь состоящая из светил науки, долго не могла решить, что означает таинственное “Menu”. Доказано лишь, что нажатие пиктограммы “Exit to Windows” влечет за собой гибель вселенной Homeworld 2. Молю вас, будьте осторожней.

7. Кнопочка Build отвечает за постройку доступных кораблей, а заботливый бегунок внизу экрана покажет экономистам-мечтателям, сколько времени осталось до завершения очередного БАМ’а и можно ли уже бить тюбик с шампуньским “Саведскыя” о сверкающий борт новорожденного судна.

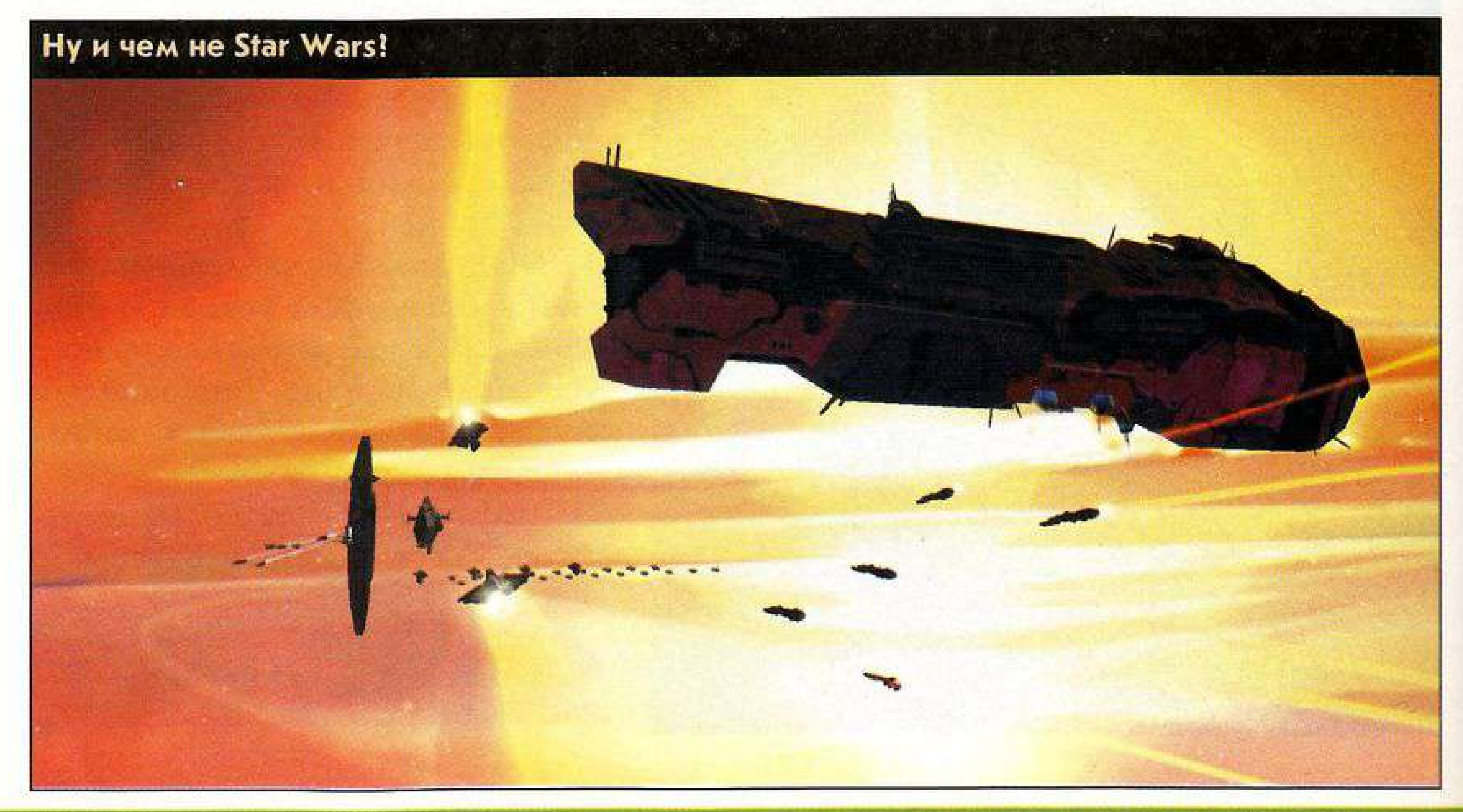
8. Вкусняшка Research является тем, без чего разлюбезные хиаагарцы не смогут проползти и пары миссий. Как говаривал некий Ф. Бэкон: “Knowledge is power”. Вот этот самый “пауэр” и сокрыт в научной части пунктика. Принципиально новые виды кораблей, апгрейды к уже имеющимся пирОгам и многое другое (о чем ниже).

9. Завершает наш променад некая Launch. Ну, с ней миндальничать не будем, высокий штиль отметаем сразу: данная товарка сигналит нам о кораблях, которые засели в брюхе Mothership (и иных носителях) и предлагает на выбор либо оставить их пылиться дальше, либо отправить бедняжек бороздить холодные и безжалостные просторы вселенной. Функция всеобщего запуска, коряво выражаясь...

Знакомство с Subsystems

Разобравшись с внешним видом, начинаем копаться во внутренностях... э-э-э, я хотел сказать – во внутренних механизмах игры. Прежде всего стоит познакомиться поближе с интереснейшим понятием Subsystems. Итак, всего у нас три (магическая цифра, не находите?) вида этих неведомых зверушек - это Production, Module и Sensor Subsystem. Устанавливаются они на борту у старших звездных товарищей и являются основой всего сущего.

Первая статс-дама держит ответ за постройку кораблей. Но в силу того, что в игре есть такое понятие, как “слоты”, борьба с пятилеткой обретает новые, доселе неслыханные масштабы. Классов


Ну и чем не Star Wars!

звездолетов (а значит и фабрик по их выпиливанию) пять, а Production Slots (давайте отныне звать их "отсеки" – космос, все-таки) на Mothership, к примеру, всего четыре. Нет, конечно, есть вспомогательные юниты (о них ниже. Ниже. Еще ниже!), но и, тем не менее, просчитывать нужные для дела мира заводики приходится загодя. Впрочем, они взаимозаменяемы, так что поводов для расстройства нет.

С фройлян №2 мы еще не имели чести знаться. Но, несмотря на это, Module Subsystems для процветания жизненно необходимы, так что стоит притормозить кресло-качалку и устроить с ними тет-а-тет. Всего в нашем полном распоряжении шесть модулей: на mothership влезает четыре отсека, на ее основного помощника, Shipyard, – шесть. А вот что делают сами модули:

Research Module – позволяет строить базовые корабли и проводить первые робкие научные изыскания. Совсем еще дитя.

Advanced Research Module – для постройки требует наличие своего кузена – Research Module. Позволяет выдувать настоящие чудеса техники и торжества науки. Без него в дебри вселенной не сунешься.

Hyperspace Module – дает шанс ближайшим фрегатам и тяжелым кораблям совершать гиперпрыжки по квадранту. Для постройки требует Research Module.

Gravity Well – гиперпространственный ингибитор. Для людей, не смотревших Star Trek, поясняю: данный лукавый прибор препятствует вражеским кораблям входить и выходить из гиперпространства рядом с звездолетом, на котором модуль установлен. Для постройки требует Research Module.

Cloak Generator – генератор невидимости. Все соседи по палате резко бледнеют и мигом исчезают с алчных глаз оппонентов. Жаль только, что приспособление имеет свой собственный источник энергии, начинающий стремительно убывать после активации. Впрочем, со временем лепестричество восстанавливается, токмо Хроноса торопить не надо. Для постройки требует... Что требует, а? Правильно, Research Module.

Fire Control Tower – координирует и наводит огонь всех дружеских кораблей, по случаю оказавшихся поблизости. Великолепная вещь, существенно снижающая риск промаха. Для постройки кровь из носу нужен Advanced Research Module.


Милый дедушка, забери меня отсюда

Третья и последняя из Subsystems кличет себя Sensor. Ознакомимся.

Hyper Space Sensors – засекает передвижение в гиперпространстве. Единственный способ предугадать, что скоро в гости к Вселенскому роддому пожалует ансамбль из шести эсминцев. Предугадать и к встрече ребят немного подготовиться. Хотя бы морально.

Advanced Sensor Array – просто увеличивает радиус вашего радара и несколько проясняет общую карту. Правда, ненамного.

Anti-Cloaking Sensor – моментально срывает пошлое покрывало невидимости с подобравшейся чересчур близко вражеской кодлы. Отличная вещь, бережет нервные клетки. Которые, как теперь известно, восстанавливаются, но уж больно ме-е-едленно...

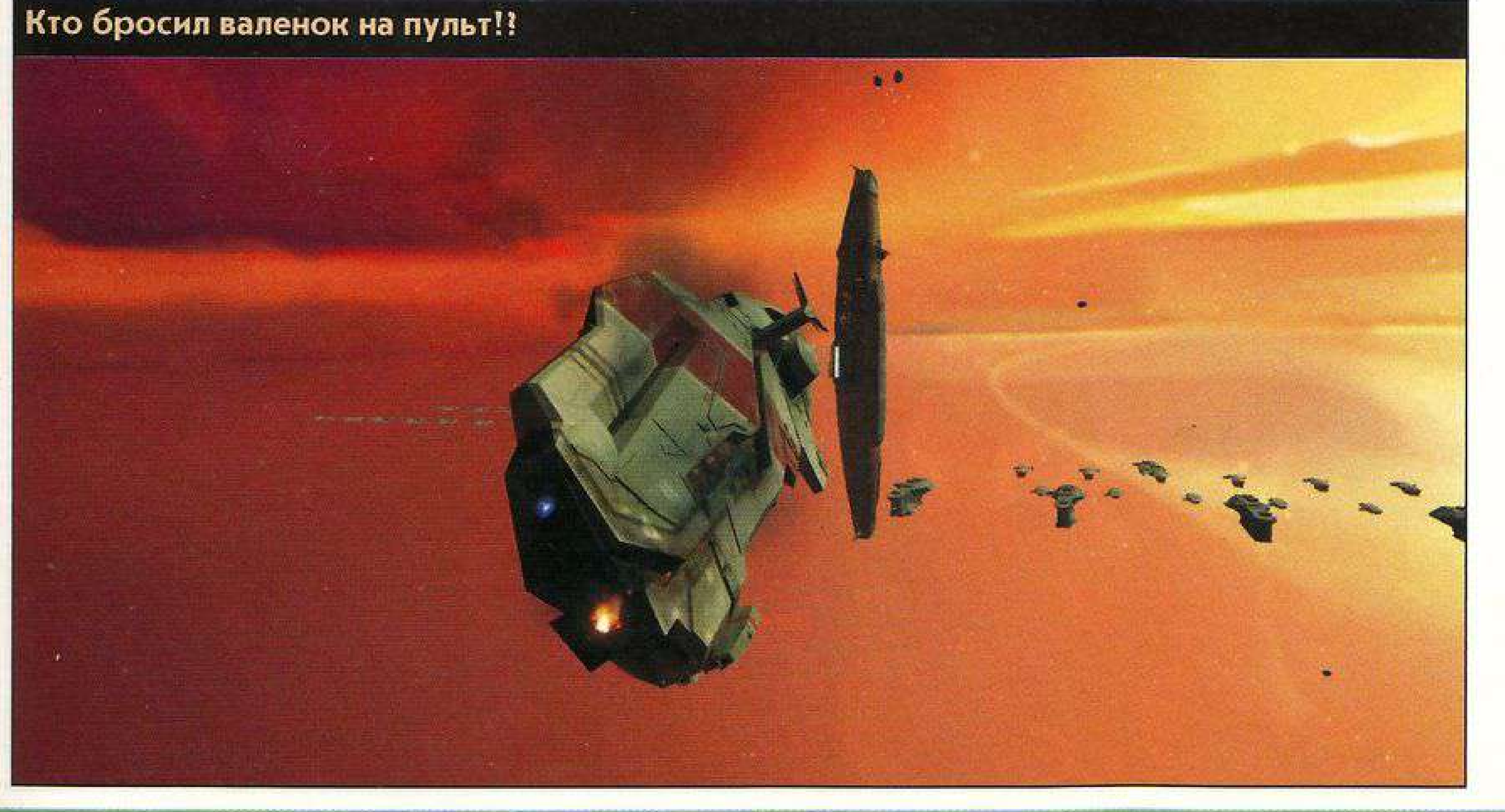
Немного о тактике

Встроенные в Homeworld 2 режимы поведения ваших космопримусов бывают следующих типов:

Passive – корабли в этом режиме откроют огонь по противнику только в том случае, если наглец посмеет их атаковать или окажется в прямой близости от их пушек. "Пассивная" установка весьма полезна, если бойцам, не взирая ни на что, нужно срочно отступать, поскольку только в этом режиме они немедленно и беспрекословно подчинятся приказу и отстреливаться станут только по сидящему у них на хвосте неприятелю. Данная тактика замечательно сочетается с приказом Guard.

Neutral – сия установка означает, что корабли будут преследовать врага до тех пор, пока он не скроется с радара или не будет уничтожен. Следует помнить, что "дальнозоркость" у бойцов разная, так что есть угроза, что подслеповатые друзья отстанут от своих глазастых камрадов, и последних могут весело выпотрошить. "Нейтральная" тактика по умолчанию выставлена у всех новорожденных кораблей.

Aggressive – Внимание! Агрессивно настроенные личности будут преследовать и атаковать любой вражеский объект до тех пор, пока он не будет отправлен в Валгаллу. Что это значит? А то, что они будут висеть на прихвостье у оппонента при любых обстоятельствах в любой точке карты и с легкостью влезут и в цветущие минные поля, и в пышущие здоровьем радиоактивные облака. Так что лучше всего данную тактику выставлять Mobile Refineries, Carriers и Родимой Вселенской Мамке, так как они не полезут преследовать ворога, но огонь откроют при любой возможности.

Кто бросил валенок на пульт!!


Ударные Отряды (Strike Groups), или То, что осталось от формаций

Сложно недостойному и глупому мне понять, за какой морковкой Relic выбросила такие построения, как Wall, X или Delta, которые так помогали объяснять политическим конкурентам всю ошибочность их партийного пути. Ну да это на совести Алексашки Гардена. Когда вы выбираете нужную вам Strike Group, эскадрон немедля принимает заранее определенную (и вбитую скриптом) форму. Стоит запомнить, что если вы включаете в боевую группу корабли разных классов, то самые быстрые будут подстраиваться под скорость самых тихоходных,


А вот и любимая формация Frigate Line

не давая, таким образом, построению рассыпаться, аки крупа по столу. Впрочем, когда приказ об атаке отдан, такая группа вполне может разделиться – всем ведь хочется откусить от комиссарского тела кусочек посочнее.

Capital Phalanx – акцент изначально делается на Destroyers и Battlecruisers и их страшной огневой мощи. Лучше всего такие группы использовать против больших скоплений Capital Ships и Frigates, так как они могут выдержать самые монументальные плюхи, от которых среднестатистический кораблик сходу пойдет пузырями. Если вы включаете в фалангу фрегаты, то умный AI поместит их за толстыми спинами старших товарищей (правда, иногда он этого не делает – глючит-с). Кстати, хиаагарцам в таких схватках лучше всего применять Ion и Torpedo Frigate, так как их Flak-собрат обладает куда меньшей дальностью стрельбы.

Frigate Line – схож с фалангой; фрегаты выстраиваются в линию и принимают на себя всю несправедливость военных действий, а во вторую линию спешно пристраиваются Capital Ships и Strike Crafts, готовые прикрывать тылы и незащищенные должным образом фланги. Возможно, заставлять простые фрегаты тявкать на тяжелые звездолеты может показаться ошибкой, зато ценой своих жизней они загородят дорогие Desrtoyers и Battlecruisers, давая последним спокойно совершить coup de grace. К слову, в этой формации фортуна явно благоволит вайгарцам с их ракетным оружием во главе угла, ибо тамошние Capital Ships вполне могут пособить фрегатам (дальность огня которых, увы, весьма средняя) с безопасного расстояния, что несколько собьет с толку оппонента и не позволит ему быстро вычислить их заветное местоположение.

Fighter Screen – надо сказать, что данная формация, делающая ставку на Fighter и Corvette класс, весьма прохладно относится к тяжелым кораблям. Если вы хотите оснащать группу не только легкими классами, но и прибавить огневой мощи, то базисом придется делать быстроходные фрегаты. Включив Capital Ships в построение, вы снизите скорость всем младшим звездолетам, лишив их главного оружия – маневренности, после чего противник перебьет неуклюжих с легкостью и удовольствием. Стоит помнить, что Fighter Screen частенько оставляет фрегаты без прикрытия, когда отдается приказ об атаке, ибо Fighter и Corvette моментально рванут вперед. Опыт показывает, что большинство противников (как электронных, так и вполне живых) игнорируют малышню и сосредотачивают всю свою мрачную злобу на фрегатах. Тут-то и появляется замечательная возможность придушить вражью гадину посредством бомбардировщиков и корветов. Вайгарцы с их большим и мощным Strike Craft флотом по достоинству оценят это построение, особенно если в тылу группы будут дежурить Heavy Missile Frigates. Ну а хиаагарцам лучше всего использовать ядреную смесь из корветов и истребителей, в то время как ионные и торпедные джентльмены активно жарят ворогов с внушающей уважение дистанции.

Голуби мира

Перед тем как начнется сказ о новых и старых товарищах, стоит прояснить немаловажную деталь. В игре зарыт истинный научный склад, и понятие "апгрейд" мощно втесалось в повседневный быт рядового хиаагарца. Практически для каждого юнита (кто бы знал, как я ненавижу это слово) существует стандартный процесс качественного улучшения его основных характеристик – скорости и брони. Существуют два уровня этих показателей, каждый из них стоит немалых денег, но в разгар дефолта все это окупается сторицей. В то же время для некоторых (весьма немногих) бойцов существуют уникальные возможности, и о них я расскажу поподробнее. Сначала осмотрим зверинец, коим природа наградила хиаагарцев.

Fighter Class:

Scout – крошечный кораблик-разведчик. Как атакующая единица практически бесполезен. В бою съедается любым кораблем постарше и на равных бьется только с себе подобными. После апгрейда способен выпускать EMP-заряды, временно отправляющие оппонента в нокаут. Также существует возможность улучшить его сенсоры. Апгрейд воистину уникален – скаут становится способен "пинговать" всю карту, временно высвечивая местоположение противника. Учтите, каждый такой "пинг" стоит 1000 r.u.

Interceptor – основа флота. Истребитель пройдет с вами рука об руку до конца игры и полетит дальше прямиком в multiplayer. Хорошо использовать в больших группах против других кораблей схожего класса и для обороны Mothership. Супротив корветов и фрегатов мгновенно тушуется, краснеет и стремительно отдает концы.

Bomber – эдакая попытка откусывать голову тяжелым кораблям малой

Типичный пример формации Fighter Screen


кровью. Относительно удачная. Бомбардировщики, навалившись толпой, способны очень быстро порвать эсминец или авианосец, но вот с гигантским Battlecruiser у них начинаются самые серьезные прения. Кроме этой громады, сущей немезидой для пузатых малышей являются истребители с корветами. Специальный апгрейд, направленный на улучшение качества бомб, от вертких подлецов не спасает. Так что звено бомбардировщиков без прикрытия – пустая трата денег.



Ох, и нахлебаетесь вы горя с этим кадром

Corvette Class:

Gunship – убийца истребителей. Против врагов своего класса слаб и немощен, но яремную вену Bombers и Interceptors нащупывает моментально. Как Снегурочка батареи, боится эсминцев и Battlecruiser (а кто, интересно, их не боится?). Против фрегатов использовать нежелательно, разве что в больших группах.

Pulsar Gunship – выведен для борьбы с фрегатами. Против истребителей выступает весьма кисло, так что лучшим коктейлем будет взболтать и смешать его, родного, с обыкновенными Gunship. Так они хоть дольше протянут.

Minelayer – вещица в себе. Выводить макраме из мин тяжело, но иногда подобное хобби себя оправдывает. Только не забывайте, что гроза саперов сам по себе беззащитен и отпускать гулять его одного не рекомендовано ни ведущими, ни самыми обычными собаководами.

Frigate Class:

Torpedo Frigate – базис фрегатных сил. Хорош для аннигиляции корветов и фрегатов, боится бомбардировщиков и эсминцев. Можно совершить над беднягой апгрейд, после которого его торпеды станут достойными оппонентами Capital Ships, но только не Battlecruiser, понятное дело.

Flak Frigate – истинный Лысый № 47 для молодых чемоданов из кружка Fighter класса. Правда, дальность его зениток весьма посредственна, да и броня не вызывает трепета в душе. Против старших кораблей использовать категорически не рекомендуется.

Ion Frigate – старый друг Ф. Ионов снова с нами. Скромно окрещенный при рождении Capital Ships killer, он денно и нощно несет свою непростую вахту. Куда он ее несет и зачем, не говорит. Страдает фобией эсминцев и бомбардировщиков, хотя эффект "ионного шампура", нежно любимый еще со времен первой части Homeworld, никуда не делся.

Marine Frigate – высаживает толпы голодных прапоров на вражеские суда. Недоофицеры кричат "Где карта, Билли?" и устраивают на корабле шаманские пляски с вражеским капитаном в качестве бубна, после чего гордый варяг полностью офигевает, теряет самоконтроль и переходит в наше полное распоряжение. Стоит учесть тот факт, что для ускорения процесса психоломки ворога количество Marine Frigate необходимо увеличить.



С этими робятами, кстати, тоже

Defense Frigate – способен генерировать вокруг себя силовое поле, закрывая им оказавшиеся поблизости корабли. Особой ценности не представляет, так как батареи садятся очень быстро, энергетические щиты сверхустойчивыми никак не назовешь, ну а стоит это чудо немалых (для фрегата) денег.

Capital Ship Class:

Carrier – первый достойный support vessel. Основная пищевая ценность данного корыта – его уникальная способность строить корабли первых трех классов и при этом нести на себе порядочное количество отсеков. Передвигается медленно и до смерти боится любого корабля, начиная с Corvette. Специальным апгрейдом может ускорять производство летающих кантоваров на 30%.

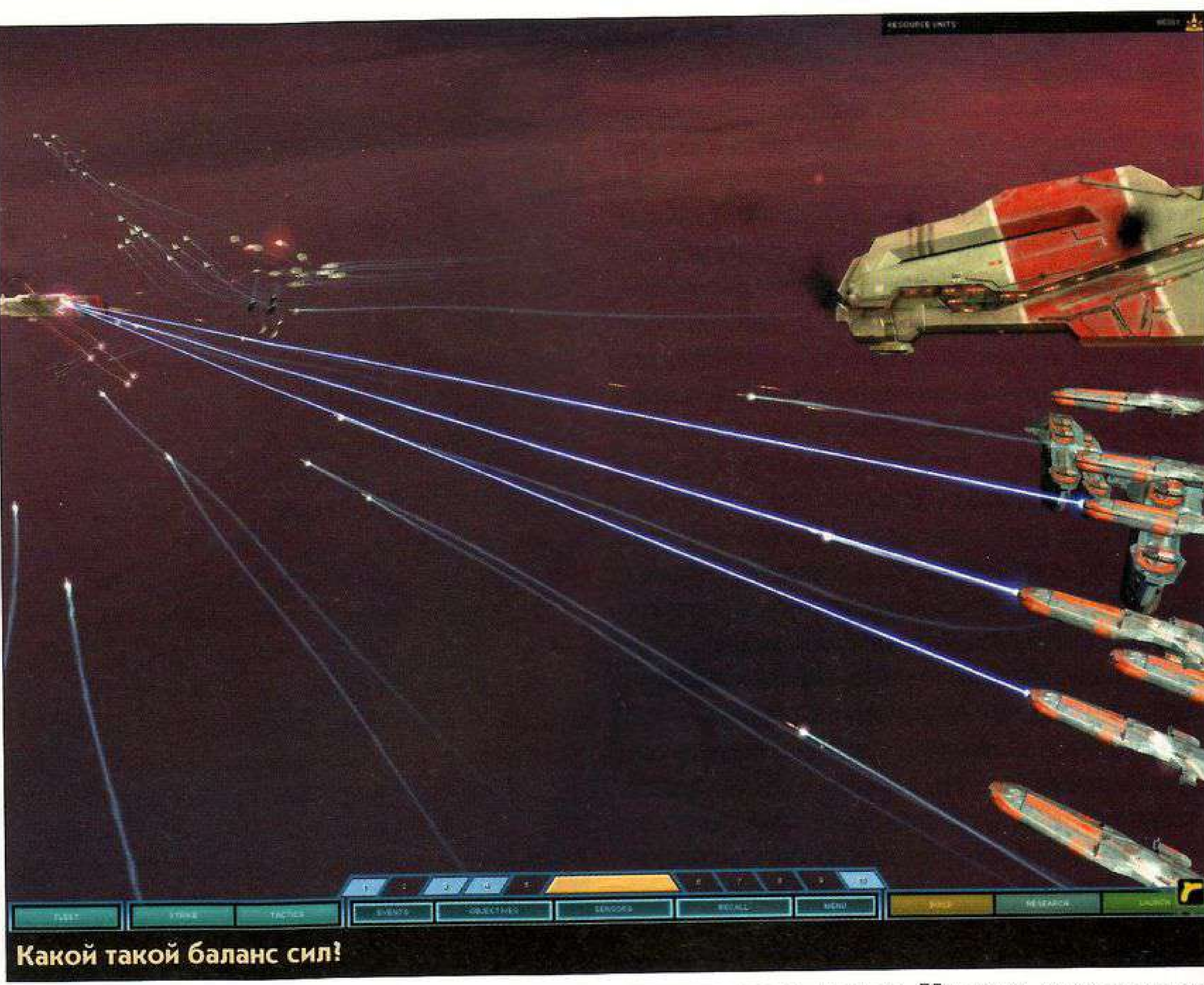
Destroyer – суровый эсминец, охотник на фрегаты и Capital Ships. Дорог, но себя окупает полностью. Весьма быстр для своего класса, помимо основных пушек, вооружен ракетами, так что корветы и истребители ему не доверяют. Не любит бомбардировщики и панически сучит шасси при виде неповоротливого Battlecruiser. Держите его подальше от этого чудища.

Shipyard – великолепный юнит поддержки, наша вторая, опосля Mothership, мама. Чудесница несет на себе 4 Production, 6 Module и 2 Sensor слота. В силу слишком широких щек на поле боя добирается только посредством гиперпространства, обыкновенные двигатели у крошки есть, но вот понятие "скорость" им явно неведомо. Впрочем, Космическая Верфь все же необходима, как воздух, ибо только она может родить Главный Вентиль мира Homeworld 2 – Battlecruiser. После соответствующего апгрейда Shipyard может строить звездолеты на 30% быстрее.

Battlecruiser – монструозный дредноут, смерть на взлете, абзац при посад-


Они нас явно не любят


Правда, сердце замирает?


Какой такой баланс сил!

ке. Сверхтяжелый корабль, с легкостью пережевывающий в труху всех ребятишек помельче и помягче. Медлителен, но оснащен двумя отсеками для Module Systems, и игрок может установить на гиганта парочку сюрпризов по своему выбору. К тому же в нем оборудован док для ремонта кораблей Fighter и Corvette классов. Сильно не любит враждебно настроенных вайгарских Battlecruisers (ибо уступает им по огневой мощи) и побаивается бомбардировщиков. Правда, последних должно быть ну очень много.

Platform Class:

Gun Platform – ответ Relic сторожевым вышкам из C&C и Warcraft. Платформа стационарна и после прибытия в конечный пункт остается там навсегда. Данная особь пригодна для охраны вкусного кольца астероидов и металлических пейзан от оголтелых хамов Fighter и Corvette классов, но, уже начиная с фрегатов, резко теряет вставные челюсти и сдает позиции.

Ion Beam Platform – по утверждению честных девелоперов, должна успешно обороняться от Frigate и Capital Ships. Увы, достойное сопротивление вышеупомянутым господам могут оказать только впечатляющее количество данных девайсов. В остальных случаях никчемна.

Utility Class:

Recourse Collector (R.C.) – ну, тут все понятно: стандартный космический колхозник. После апгрейда способен починять поврежденное народное добро. Для старта ремонта должен состыковаться с потерпевшим. Для ускорения священнодейства количество работяг можно увеличить. Подвергаемая ремонту жертва вполне может передвигаться.

Mobile Refinery – вооруженная слабенькими пушчонками передвижная станция по приему вторсырья. Подвигаем ее к астероидному полю, и R.C. не придется все время мотаться к родимой Mothership. Одновременно к M.R. могут пристыковываться два Сборщика ресурсов.

Probe – кроха, являющаяся вашими глазами и ушами там, куда сенсоры дотянуться не могут. Учтите, что зонд не способен двигаться после того, как вы укажете ему место конечной остановки. Так там и будет висеть, пока его не того... не успокоят, в общем.

Proximity Sensors – засекает приближение кораблей-невидимок.

Sensor Distortion Probe – истово гадит во вражеские сенсоры, резко ограничивая их возможности.

А теперь немного поговорим о ребятах, кои в основной кампании недоступны и даже, наоборот, являются тамошними антагонистами. Речь идет о Vaygr. За этих душек можно вволю повоевать только в скирмише или на просторах Всемирной Паутины. Им впору посвящать отдельную статью, ибо несмотря на сходство некоторых кораблей с хиаагарскими, это абсолютно иная раса как по стратегии, так и по тактике.

Fighter Class:

Survey Scout – аналогичен хиаагарскому.

Assault Craft – будет послабее Interceptors, но превосходит их в скорости и маневренности.

Bomber – аналогичен хиаагарскому.

Lance Frigate – этот деятель был создан для борьбы с корветами. Стоит признать, у него неплохо получается. Весьма дешев, поэтому можно применять в больших количествах. Очень не любит фрегаты и суда Fighter-класса.

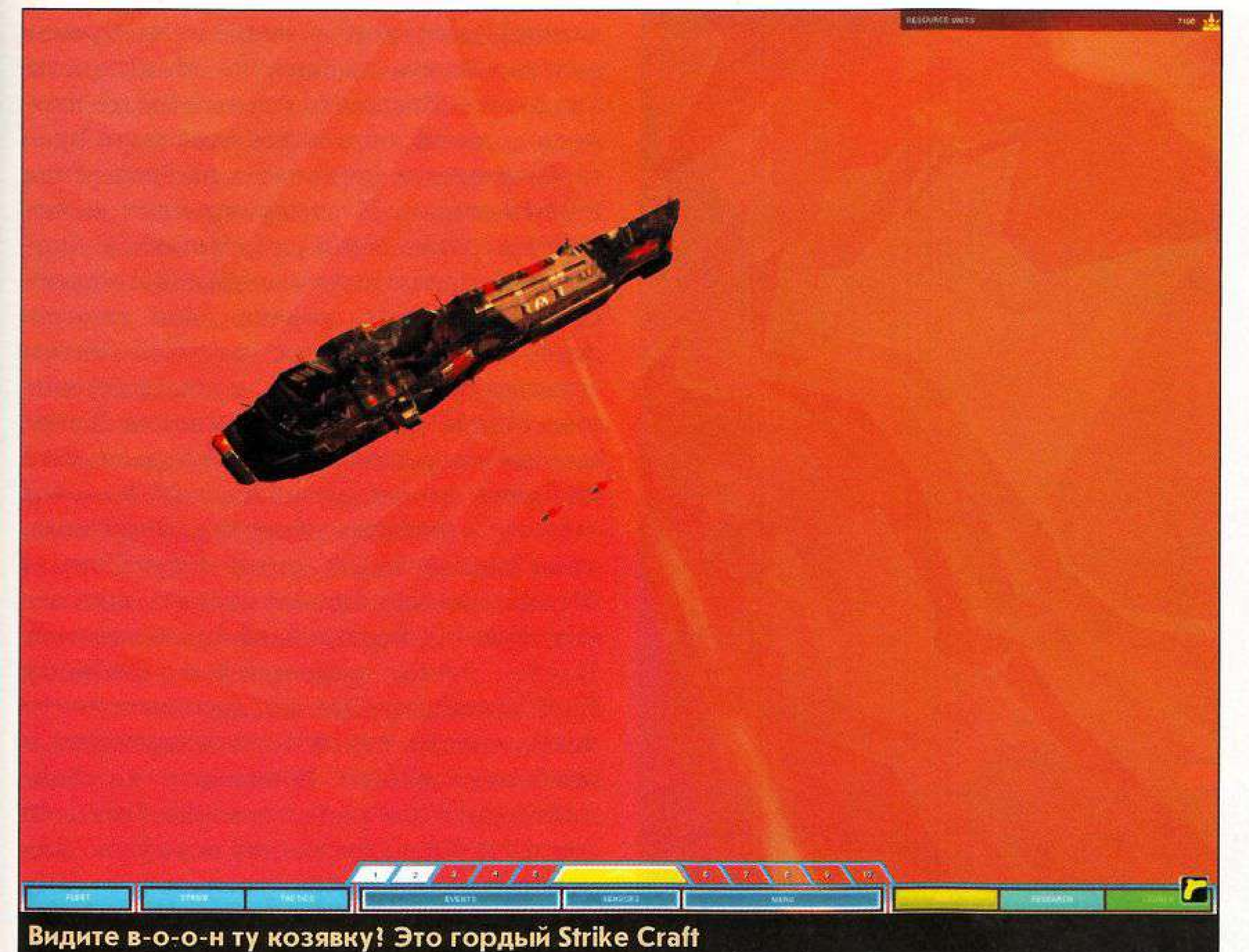
Corvette Class:

Missile Corvette – идеален (в соответствующих количествах) для уничтожения фрегатов и вражеских корветов. К сожалению, практически бесполезен против Capital Ships.

Laser Corvette – сотворен для аннигиляции Capital Ships. Отлично зарекомендовал себя против фрегатов, но вот с собратьями-корветами воевать не любит, потому как не обучен. Лучше против них его не применять.

Command Corvette – уникальный кораблик. Фактически своеобразный мобильный аналог Fire Control Tower Module, правда, с меньшим радиусом


Вот что бывает с тем, кто забывает про сопровождение


Видите в-о-о-н ту козявку! Это гордый Strike Craft

действия. Беззащитен, зато быстр и способен существенно снизить шанс промаха у дружественных судов.

Minelayer – аналогичен хиаагарскому.

Frigate Class:

Heavy Missile Frigate – несет на себе Anti-Capital Ships Missile и является эдаким коктейлем из хиаагарских Torpedo и Ion Frigate, т.е. равно хорош как против истребителей и корветов, так и фрегатов. Тем не менее, слаб против эсминцев, да и бомбардировщики способны откушать бедолагу весьма оперативно.

Assault Frigate – убийца живчиков Fighter-класса. Вооружен турелями и ракетами с разделяющимися боеголовками. Эффективнее своего хиаагарского собрата, но продается подороже.

Infiltrator Frigate – схож с хиаагарским Marine Frigate, только превосходит последнего в скорости и толщине шкуры.

Capital Ship Class:

Destroyer, Shipyard и **Carrier** – практически явная калька со своих хиаагарских коллег, а вот к Battlecruiser мы приглядимся повнимательнее. После долгих боев пришлось сделать не слишком приятный вывод – гигант вайгаров во многом превосходит своего хиаагаркого собрата, хоть и не оборудован ремонтным доком для союзных кораблей. И дело тут в оружии. Во-первых, на нем стоят тяжелые ракетные установки. А во-вторых, его основные орудия – Ultra-Heavy Energy Cannons (не решусь перевести, уж очень монументально) – доставляют смертельный груз гораздо быстрее, нежели ионные пушки хиаагарского Battlecruiser. Вот такой вот мальчуган.

Platform Class:

Gun Platform – аналогична хиаагарской.

Heavy Missile Platform – превосходит по своим целевым и качественным характеристикам Ion Beam Platform, к тому же еще и способна атаковать несколько целей, плюс к тому с истребителями чувствует себя гораздо уверенней.

Hyper Space Gate – технология вайгар. Позволяет совершать кораблям Fighter и Corvette классов гиперпрыжки. Действует по "туннельному" принципу. Точкой входа являются ворота №1, а точкой выхода ворота №2. Самое то для проведения партизанских вылазок.

Utility Class:

Все звездолеты абсолютно идентичны хиаагарским.

Несколько глупостей

Ну что же, теперь настало время поделиться приемами, советами да и просто предостережениями, которые были добыты в суровых боях мегалитрами крови и несколькими цистернами пота. Хочется верить, что некоторые из иероглифов вам пригодятся как и в основной кампании, так и в суровой multiplayer-борьбе.

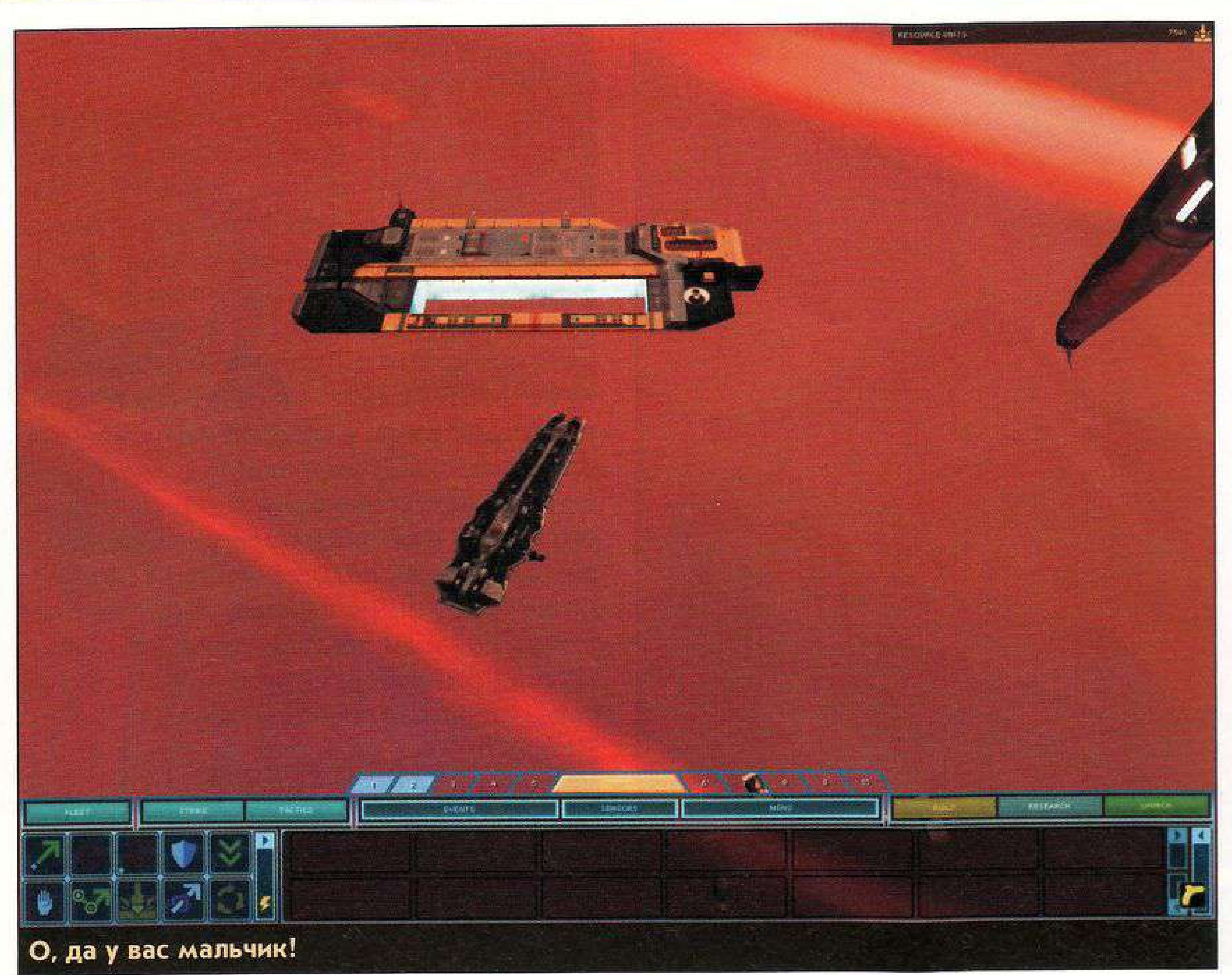
Глупость первая: Не обижайте малышей

Probe. Самые простые дешевенькие зонды. Многие не понимают, что благодаря этим крохам умелые руки могут разобщить и ослабить флот противника, взвинтить его нервы до астрономических высот. Особенно в первой половине партии. Пускай ваш старый добрый враг почувствует себя на прицеле с первых минут игры. Пошлите зонд в дальнюю часть ресурсной зоны, к которой он собирается присосаться. Пускай знает, что всевидящее око неустанно бдит. Цель: заставить его встать в оборонительную позицию – это даст время подготовиться. У паникера не будет иного выхода, кроме как послать корабли на уничтожение зонда. Пускай это войдет у него в привычку, и тогда шансы на победу резко увеличатся. Каждый зонд он будет вылавливать и уничтожать, разобщая и рассредоточивая силы. Вот тут и придет время главной клизмы. Когда истекающий слюнями дуэлянт полетит долбать очередную смертницу, атакуйте его заводы загодя припасенными бомбардировщиками. Для не успевшего позаботиться о support-юнитах игрока это будет катастрофой. Оправиться он уже не успеет.

Глупость вторая: Приступ кровожадности

Игры с зондами могут не сработать против наступивших ранее на схожие грабли игроков. Тем не менее, стоит вам послать вместе с крохами несколько дешевых перехватчиков, чтобы создать у противника видимость полномасштабного вторжения, как он немедленно полезет на рожон. Показательно – лучше всего использовать несколько probe одновременно. Это добавит перца и будет еще сильнее мозолить глаза врагу. А как показывает опыт, человеку только дай взорвать что-нибудь маленькое да беззащитное. Probe вполне подойдут...

Маман и выкормыши на прогулке



О, да у вас мальчик!

Глупость третья: Любите бомбы, господа

Чтите бомбардировщики, о неверующие, и откроется вам тогда тайна их силы! Цель Bomber не в немедленном уничтожении оппонента, а в поиске брешей в кажущейся непреодолимой обороне и постройке на основе этих проплешин долгожданной виктории. Если у противника нет достойной защиты для его астероидного колхоза, то бомберами можно серьезно попрепятствовать дальнейшему процветанию вражеского флота. Первоочередные цели бомбардировщиков – подсистемы. Если в начале вы успеете выбить подсистему, отвечающую за постройку Fighter-класса, то, считай, победа у вас в целлофановом пакете. Добавив несколько звеньев перехватчиков к основным силам бомбардировщиков, вы обезопасите последних от вражеских легких кораблей. Легче всего сделать данную процедуру, возведя как можно раньше лишнее support-судно. Смело двигайтесь по проторенному пути развития, налегая на апгрейды Fighter класса. Тем самым у ваших бойцов появится заметное преимущество в скорости и броне. Ну а совершив над бомбардировщиками научный эксперимент под названием Improved Bombs, вы размашисто подпишете любой вражеской подсистеме смертный приговор.

Глупость четвертая: Раш – дело славное

Как и во всякой достойной RTS, в детище Relic существуют два исконно дивергентных философских учения. Кто-то считает, что лучше всего хорошенько отрашить соперника, прочие верят, что лучше всего возвести достойную оборону и укрепить экономическое благосостояние. Поклонники этих верований денно и нощно грязно чехвостят друг друга и обидно обзываются. "Психованные торопыги!" – кричат приверженцы неспешной войны. "Черепахи!" – вторят им их соперники. Но иногда полезно поучиться друг у друга. Итак, вы хотите быть рашером? В таком случае лучше всего следовать их извечному кредо "лучшая защита – это нападение" – постоянное давление и натиск. Собственно смысл раша везде одинаков: ключ к раш-стратегии лежит в ресурсах. У вас должно быть максимальное количество сборщиков ресурсов, чтобы поддерживать приток инвалюты и дать возможность индустрии поставить на поток производство перехватчиков и бомбардировщиков на как минимум двух Fighter-фабриках. Это потребует наличия десяти колхозников и пяти фиксирующих точек. Фиксирующие точки – это те места на астероиде, к которым ваши страстные пейзане могут одновременно прильнуть, а не создавать заторы и очереди в ожидании, когда заветная доилка освободится.

Ну а когда данная циферка будет достигнута, сконцентрируйтесь на нелегком процессе задачи дрозда вашему сопернику. С самого начала партии начинайте строить перехватчики на Mothership и Carrier (он дается по умолчанию): поставьте в очередь на производство шесть звеньев на Мамке и на авианосце. Когда эти первые шесть звеньев родятся, начинайте атаковать врага. Прикажите им напасть на вражеские перехватчики. К этому времени начинайте строить бомбардировщики. Существуют несколько ступеней такого прессинга. В первую очередь надо уничтожить ВСЕ вражеские корабли. Затем сконцентрируйтесь на производственных отсеках (корветы во многом совершеннее истребителей, посему разносите фабрики по их производству ко всем чертям в первую очередь). В-третьих, уничтожьте (если есть) Fire Control Module, иначе вильгельмтелить противник будет с большей эффективностью. После этого разворотите фабрику Fighter-класса. Это не даст оппоненту возможности строить перехватчики и бомбардировщики. И помните, не сбавляйте давление на противника. Пусть он захлебнется в атакующих кораблях. Для ускорения процесса установите rally points (клавиша P) от вашей Mothership и Carrier к ближайшей от конфликта точке. Таким образом, любой свежеиспеченный корабль будет немедленно отправлен в бой.

Регулярно проверяйте build manager на предмет свежестроящихся перехватчиков и бомбардировщиков. Разумеется, одиночными ударами архаровцев достойного раша не сотворить. Расслабляться ни в коей мере нельзя. Вражеские пушки, установленные на обшивке того же Mothership, рано или поздно отвинтят голову вашим смертникам. Злобные фабрики вполне могут успеть выплюнуть достаточное количество кораблей, могущих успешно отразить вашу атаку. Таким образом, свежие бойцы должны прибывать ПОСТОЯННО. Вы обязаны количественно и качественно превосходить умирающего соперника. Основой вашего раша являются перехватчики, посему в первую очередь уничтожьте подсистемы, ответственные за производство корветов и Gun Platform. Помните, что появление на поле боя звена Gunship

Сидим, примус починяем


или Missile Corvette могут подорвать атаку, да так, что это может обернуться крахом всех ваших начинаний.

Ну а когда вокруг вражеского роддома будут виться 10-15 звеньев истребителей, вы можете неспешно забить в гроб вражеской армады финальный медный гвоздь. Со знанием дела постройте парочку эсминцев. То-то будет фейерверк.

В продолжение темы раша приведу рекомендуемые опытными ветеринарами процесс и порядок отдачи приказов:

– постройте два сборщика ресурсов в самой Маме и (немедленно) двух металлических пейзан на Carrier;

– убедитесь, что все сборщики заняты делом: когда свежий фермер вылупляется, немедленно отправляйте его на ближайший астероид;

– 1 минута 15 секунд: должны быть построены все четыре сборщика/коллектора ресурсов. Постройте две Fighter-фабрики – одну на Mothership, другую на Carrier. Разумеется, все зависит от ресурсов, данных вам сначала партии. Если у вас средний (3000 r.u.) или богатый (10000 r.u.) старт, тогда постройте фабрики с самого начала;

– 1 минута 18 секунд: постройте Research Module, в то время как заводы продолжают строиться;

– 2 минуты 30 секунд: Fighter-фабрики должны быть построены. Поставьте в очередь 12 звеньев перехватчиков – шесть в Мамуле, шесть в авианосце;

– для соблюдения конспирации прикажите кораблям оставаться состыкованными с носителями (кнопка Stay Docked);

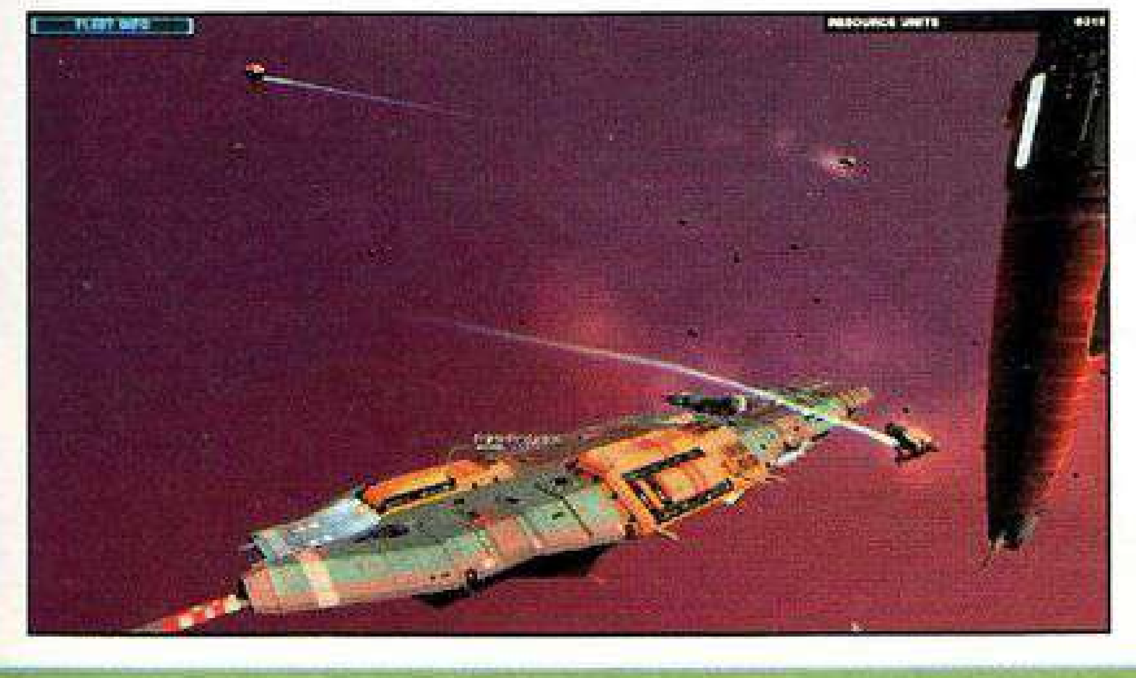
– около 5 минут: атакуйте шестью отрядами перехватчиков. Убедитесь, что вы установили rally point около астероидного кольца врага. Поставьте в очередь на постройку два звена бомбардировщиков в Mothership и еще два в Carrier;

– исследуйте чудесную плюшку "Improved Bombes", так как она значительно увеличит эффективность бомб супротив подсистем. Создайте rally point от авианосца и Mothership таким образом, чтобы все свежевылупившиеся звездолеты немедленно летели к вражьему логову;

– отвинтите уши вражеским бойцам и сборщикам ресурсов с помощью свежевыструганной народной дубины – перехватчиков и бомбардировщиков. Вот, собственно, противник и в нокауте. Теперь набросьтесь на него и откусите ему голову. Он это заслужил.

Глупость пятая: Чем больше шкаф, тем громче он падает

Паника и ужас часто посещает тех, кто видит, как из брюха вражеского Shipyard выползает внушающий истерику Battlecruiser. Но так ли он непобедим? Вовсе нет. Самая страшная ошибка, которую могут совершить большинство игроков, – это, понадеявшись на ужасающую мощь гиганта, отправить его на врага без достойного сопровождения. Вот тут-то шанс и стучится в крышку гроба.





Тужьтесь! Тужьтесь!

Для начала приглядимся к хиаагарскому детенышу. Дальние дистанции прикрыты тяжелыми ионными излучателями, средние – массивными турелями. Ну а импульсные пушки обороняют хозяина от корветов и истребителей. Казалось бы, как к такому подлезть? Все элементарно, дорогой Ватсон! Ну хорошо, не совсем элементарно и совсем не Ватсон, но на каждую хитрую ж... э-э-э, старуху найдется резное коромысло. Слабым местом звездолета является его брюхо. И достойно встретить эскадру бомбардировщиков, героически подбирающихся снизу, кораблику нечем. Отвлекая внимание здоровяка мелкотравчатыми истребителями (также можно попробовать обездвижить его скаутами), заводим в нужное место бомбардировщики (МНОГО бомбардировщиков) и... это должно быть почище салюта на 9 мая. А если у вас еще и апгрейд Improved Bombes есть, тогда гиганту вполне можно отстрелить парочку-другую подсистем. Двигатели, например.

С вайгарским ковбоем ситуация более напряженная. Его шестиствольные батареи изрыгают из себя тяжелые ракеты, с большим успехом вышибающие дух из неосторожных пилотов. Но и тут бомбардировщики (ОЧЕНЬ МНОГО) оказываются как нельзя кстати. Помимо традиционно хилого брюха, у монстра крайне хлипкая корма. Разбив атакующие бомберы на две группы, атакуйте филейную часть одновременно с бронированным животиком. Если играете за вайгр (Vaygr vs. Vaygr – весьма психоделично), обязательно включите в группы Command Corvette. Так могилка выроется гораздо быстрее.

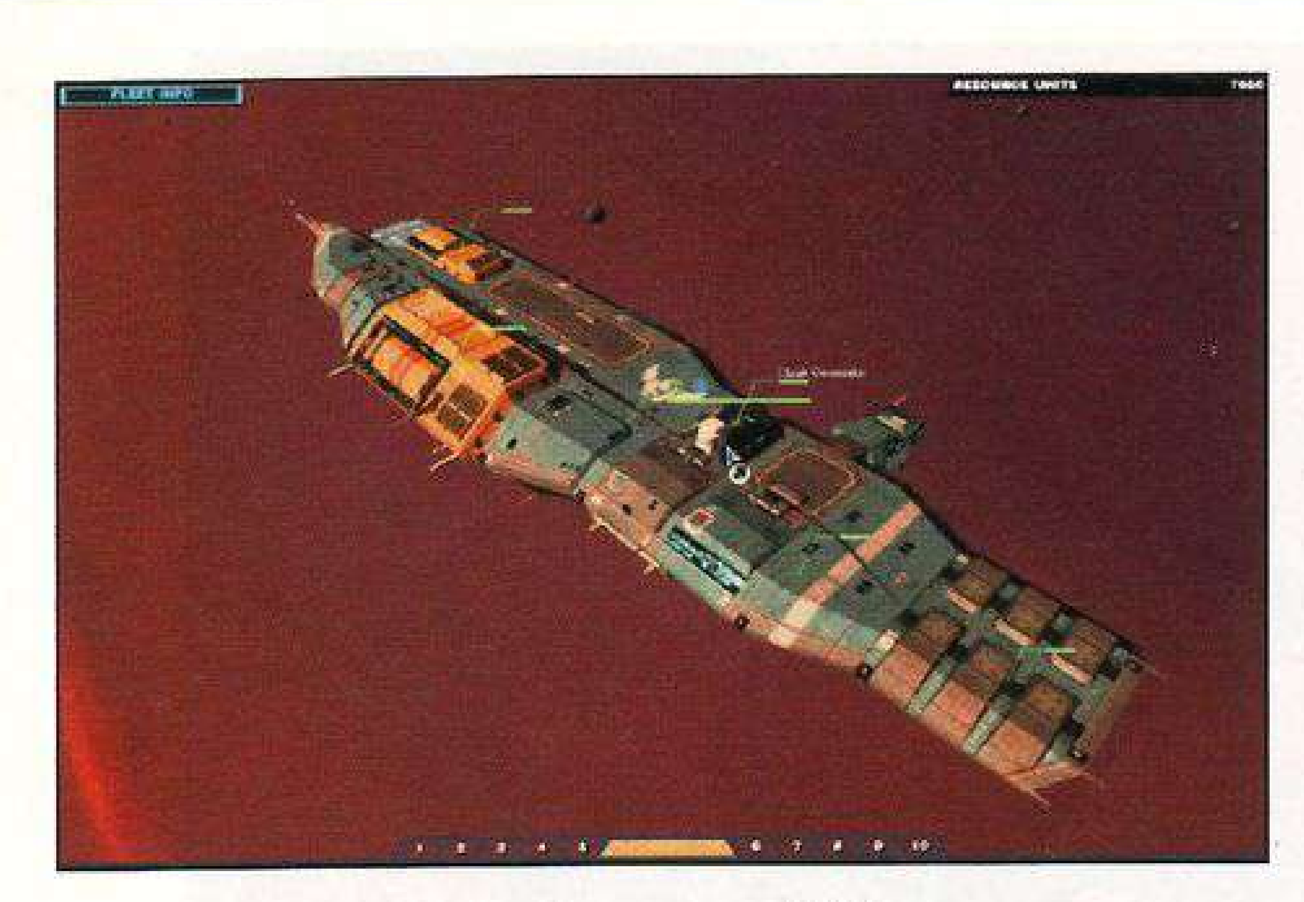
Разумеется, можно вырезать титанов им же подобными, насылать на них орды фрегатов и эсминцев, но согласитесь – решение с бомбардировщиками более быстрое и дешевое. И более элегантное.

Глупость шестая: Жадность губит всех

Помните, о досточтимые астронавты, что сей человеческий грех преследует всех и каждого во вселенной Homeworld 2. Смотрите, чтобы он не настиг и вас. Дело в том, что, когда на экране радара появляется вкусный астероид (или тем паче, колечко булыжников), руки сами тянутся к миске. Осторожно! Как уже говорилось выше, каждый астероид имеет строго определенное количество фиксирующих точек. Тем самым, послав десять коллекторов и пяток Mobile Refinery к очередной каменюке, проследите, чтобы в месте всеобщей вакханалии не образовался затор, не говоря уже про то, что к M.R. одновременно может пристыковаться только два фермера. В итоге получается очередь: забитые под завязку вместе с абсолютно пустыми, пейзане, кряхтя, пытаются разобраться, кто есть кто, а AI искрит с натуги. Такая ситуация может привести к гибели не только в начале игры, но и финале партии. Перебои с ресурсами могут не хуже вражеских фрегатов ударить по игроку, который одновременно строит два эсминца, исследует очередной высокоинтеллектуальный апгрейд и возводит какую-нибудь Fire Control Tower на заслуженном Shipyard. Стройка замерзает , а в это время к Mothership подплывает вражеский Battlecruiser... Ну а дальше все понятно.

Глупость седьмая: Скауты и десантные корабли – друзья навек

Истинно, говорю вам. Не смотрите на крохотные размеры первых и общую хилость вторых. Да, понимаю, тоже скрипел зубами при виде горящих Marine Frigate, попавших под раздачу тяжелого крейсера, который упорно не желал отдаваться интимному абордажу. Тысячи кредитов улетали в трубу. Что делать?



Резюмирую. Всего за 1500 r.u. и только в нашем магазине вы получите уникальную покупку – EMP для скаутов! Истинная сила этого нехитрого изобретения исходит непосредственно из количества атакующих малышей. Несколько звеньев корабликов с легкостью выбьют из равновесия одинокий эсминец, и к нему мило пристыкуются заранее посаженные в кусты Marine Frigate. Вуаля! Перед ордой скаутов не устоит даже Battlecruiser. Все дело в количестве. И единстве.

Глупость восьмая: Чтите Shipyard

Это ваша надежда и опора. И дело тут не только в его уникальной возможности строить ужасающий Battlecruiser и не столько в его впечатляющих основных характеристиках. 4 Production, 6 Module и 2 Sensors слота на дороге не валяются, но это тоже не главное. Главное – это его самодостаточность и мобильность. Да, вы не ошиблись, а я не сошел с ума – эта туша может двигаться с огромной скоростью. Я бы даже сказал, с гиперпространственной. Установив на Shipyard Hyperspace Module, вы превратите огромную верфь в мобильную базу, способную появляться в разных местах карты, пугая оппонентов своим зловещим видом. А стоит ей прыгнуть поближе к какому-нибудь богатому на ресурсы астероиду... Колхозники значительно сэкономят свое драгоценное время. Учтите только, что отныне прыжки в гиперпространстве стоят денег (зависит от дальности прыжка и количества, так сказать, прыгунов). Кроме того, в мультиплеере Shipyard обретает второе дыхание. К примеру, в стандартном Deathmatch даже при гибели Mothership (ну или Flagship, если вы Вайгарец) партия не заканчивается. Битва идет до тех пор, пока у вас есть суда, способные строить корабли. Так вот, даже если Мамка уничтожена, а у вас есть Shipyard, вы вполне еще можете тихонько придушить своего соперника. Космическая Верфь вольна строить любой корабль, даже другой Shipyard. А модулей на нее навесить можно даже больше, чем на родимый Mothership. Горе тому игроку, который махнет рукой на скрывшуюся в неизвестном направлении громадину. Вполне возможно, к нему в гости скоро пожалует сюрприз. Или даже несколько.

Глупость девятая: Уважайте Gravity Well

В нем сила, братья (и сестры)! Давайте внимательно присмотримся к девайсу, подивимся его скрытой мощи. Послушав, что говорят в сенате, я был крайне удивлен: многие поливали грязью бесценный Gravity Well. В основном его пинали за то, что болезный разучился тормозить и подвешивать в пространстве истребители. Верно, зато он обрел другие великолепные способности, как защитные, так и более чем пригодные для атаки. Для начала рассмотрим оборонительную функцию. После постройки Колодца, вокруг корабля устанавливается поле, препятствующее вражеским кораблям... гм, впрыгивать вплотную к вашим звездолетам. Наверняка приятным сюрпризом оказывался отрицательно заряженный Battlecruiser, который появлялся перед самым носом у Mothership. Монстру хватало полминуты, чтобы размазать Маманю тонким слоем по призвездью. Gravity Well не даст такому безобразию свершиться – тварь загодя вышвырнет из гиперкосмоса и вы успеете пригнать для обороны нужные вам звездолеты. Зачастую этих заветных секунд более чем хватает, и Абсолютный Облом радостно приветствует соперника по небуляру и добродушно хлопает его по иссушенному хребту. Надо быть осторожнее, товарисч!

Теперь об атакующей функции. Ну, она не совсем атакующая. Скорее так – она поможет вашим бойцам избавиться от множества проблем. Мною это было выстрадано на собственной шкуре. Итак, представьте себе следующую картину. Четыре гордых Battlecruisers зловеще приближаются к вражеской базе. Враг пищит и задирает к верху лапки. Бомбардировщики заходят на Carrier, а эсминцы собираются поближе пообщаться с Mothership противника. И тут... Мигнув, исчезает Shipyard, бодро упрыгивает в никуда Вселенский Роддом, и ваш огромный флот благополучно остается болтаться в космосе. Чтобы избежать такой неблагоприятной ситуации, следует позаботиться о наличии хотя бы у одного вашего корабля Gravity Well. На каждом Battlecruiser есть два модуля, так что места должно хватить. Оппонент может хоть на голову встать, но Колодец не даст ему сбежать с поля боя. Блокиратор вступит в дело, и медлительные без гипердвигателей support-судна не успеют дать деру. А там уж кровавый финал не заставит себя долго ждать.

Глупость десятая: Берегись Ионного Шампура

Ибо страшен он в гневе. Часто видел я, как неосмотрительные корветы и бомберы вихляют задом перед Ф. Ионовым, издевательски посмеиваясь над его медлительностью. Казалось бы, ну чего им бояться? Они ведь не гигантские и неповоротливые Capital Ships. Но, увы, зачастую случается так, что выстраиваются они в одну линию, а тут-то наш общий друг и дает тот особенный залп... Мощь-то луча на тяжелые корабли настроена. А тут мошкара всякая. Вот и получается десяток ярких вспышек на ослепительно синем луче. Шампур и кусочки мяса. Славно прожаренного.

Глупость одиннадцатая: Помните о сопровождении

Понимаю, банально, но как показывают наблюдения, игроки часто забывают об этом жизненно важном факторе. Всегда сопровождайте тяжелые корабли легкими и шустрыми судами. И не только практически беззащитные Shipyard и Carrier, но и смертоносные Battlecruisers. Особенно повезло хиаагацам – в их монстра встроен ангар для починки истребителей и корветов. Постройте два звена Gunship, и отбиваться от вражеских бомбардировщиков станет легче.

Ну вот, пожалуй, что и хватит. Естественно, вышепрочитанные вами финты и советы – не более чем жалкие кусочки необъятной мозаики. Homeworld2 неисчерпаем, как неисчерпаема любая по-настоящему великолепная RTS. Таким были Total Annihilation, Dark Reign и великий StarCraft. Играйте и постигайте то, что демиурги из Relic готовили столь долго. Безусловно, оно того стоит.



Местный географический шедевр

Наука отрезать

Кайл КАТАРН (под руководством Дмитрия РОММЕЛЯ)

- Используй Силу! Ибо Сила есть - ума не надо!
- А если Силы нет?
Сатирическая телепередача "Куклы"

Краткий курс тактики фехтования на лазерных шворцах в Jedi Academy

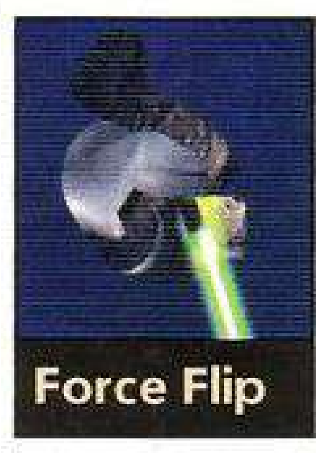
...Кхм-кхм. Тишина в аудитории! Так, можно начинать. Здравствуйте, товарищи джедайские курсанты! Давайте знакомиться. Меня зовут Кайл, моя фамилия - Катарн, и я буду учить вас тактике рукопашного боя. Кто там с задних рядов кричит, что в рукопашном бою не до тактики, главное - вовремя рубануть? Молодой человек, если бы мой lightsaber мог затупиться, он бы давно это сделал о шеи бесконечных риборнов (если кто еще не знает, это такие темные недо-джедаи), которые думали точно так же, как вы. В рукопашном бою, знаете ли, тактика нынче играет главную роль. Для победы в поединке двух (можно больше) джедаев нужно тщательно просчитывать все свои (а лучше - и вражеские) движения, досконально знать различные стили владения лазерной указкой, особенности одинарных, двойных и парных мечей, а также не забывать о существовании Силы, которая has all. А если вы будете придерживаться принципа "главное - вовремя рубануть", то рубанут, скорее всего, вас. И по шее. Вот так-то. Все ясно? Тогда возвращаемся к теме...

Лекция первая. Акробатика

Так. Опять с задних рядов раздается нота протеста, что, дескать, акробатика к фехтованию не имеет никакого отношения. Спешу вас заверить, что вы опять не правы. Еще в XX веке имперский ученый Д. Goblin Пучков наглядно доказал, что малоподвижный джедай - это мертвый джедай (правда, в отсутствии джедаев он ставил опыты на морпехах). В рукопашном бою важно не стоять на месте и не нестись по прямой с шашкой наголо, а скакать вокруг врага, аки бешеная белка. Перемещающегося подобным образом джедая почти невозможно поймать на Force Grip, Drain или Lightning, да и мечом по нему попасть сложновато. А если враги при численном перевесе прижали вас в темном уголочке (девушки начинают слушать внимательнее), то убегайте по стене - на то вы и Нео... то есть, простите, джедай. Эффектный кувырок со стены за спины незадачливых плохишей - и остается только пару раз взмахнуть шворцем. Можно привести еще кучу примеров, но вы уже и так поняли, что акробатикой в бою пренебрегать ни в коем случае нельзя. А теперь рассмотрим конкретные акробатические приемы.

Force Jump

Force Jump (удерживать J) - усиленный прыжок. Высота прыжка регулируется продолжительностью нажатия клавиши. Требования: первый уровень Force Jump. Потребляет 20 ед. энергии в секунду.


Force Flip

Force Flip (удерживать J + направление) - аналогично Force Jump, но с переворотом в воздухе. Требования: первый уровень Force Jump. Потребляет 20 ед. энергии в секунду.

Roll

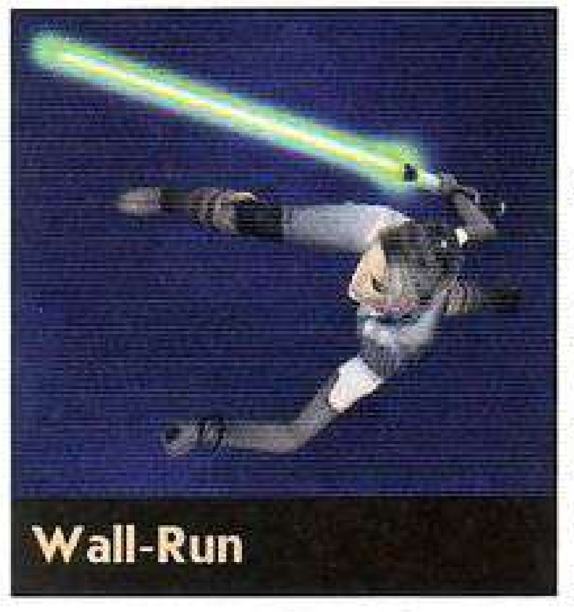
Roll (F, C) - перекат по земле. При этом скорость движения увеличивается на какое-то время, что позволяет догнать убегающего врага.


Backflip Off Wall

Backflip Off Wall (F по направлению к стене, J) - бег по стене вертикально вверх, заканчивающийся кувырком назад. О методе применения я уже рассказывал выше (это где про темный уголок...). Требования: первый уровень Force Jump.


Side-flip Off Wall

Side-flip Off Wall (J, SL/SR по направлению к стене) - прыжок в сторону с отскоком от стены. Также может применяться в вышеописанной ситуации. Требования: первый уровень Force Jump.


Wall-Run

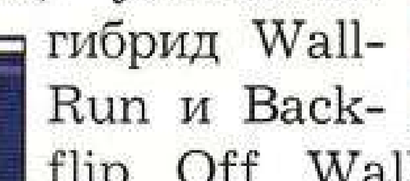
Wall-Run (F + J + SL/SR по направлению к стене) - короткая горизонтальная пробежка по стене. Позволяет легко обходить противников в узких коридорах. Требования: второй уровень Force Jump.


Long Jump

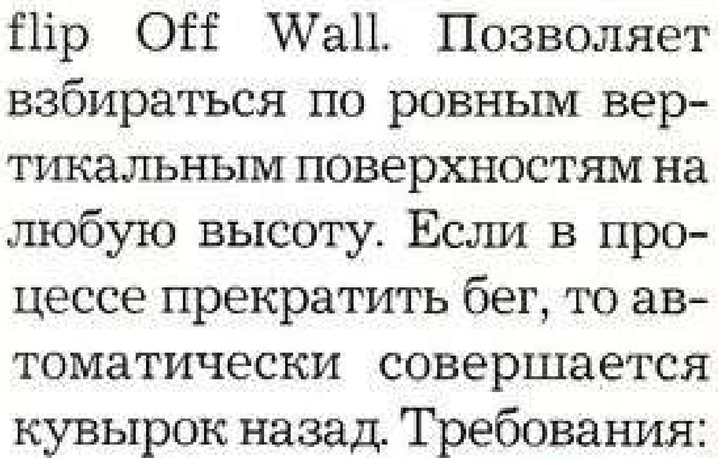
Long Jump (Force Speed + F + J) - горизонтальный прыжок (практически полет) на большое расстояние. Позволяет легко преодолевать пропасти и т.п. Требования: третий уровень Force Jump и первый уровень Force Speed.

Wall Grab Jump

Wall Grab Jump (J, J + F по направлению к стене) - резкий отскок от стены в противоположном направлении. Требования: третий уровень Force Jump.


Run Up Wall - Backflip

Run Up Wall - Backflip (J, удерживать F по направлению к стене) - усиленный гибрид Wall-Run и Backflip Off Wall. Позволяет взбираться по ровным вертикальным поверхностям на любую высоту. Если в процессе прекратить бег, то автоматически совершается кувырок назад. Требования: третий уровень Force Jump.

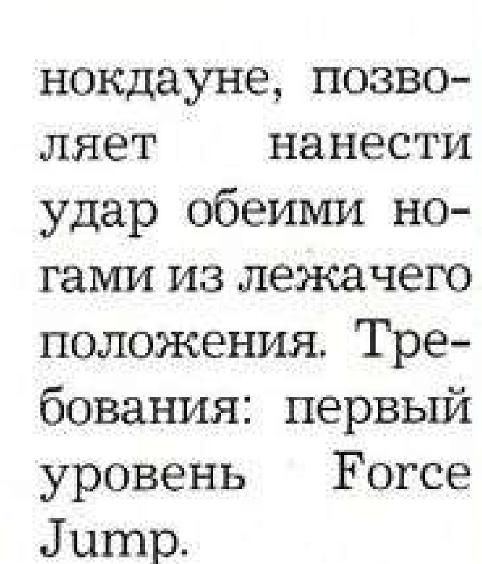


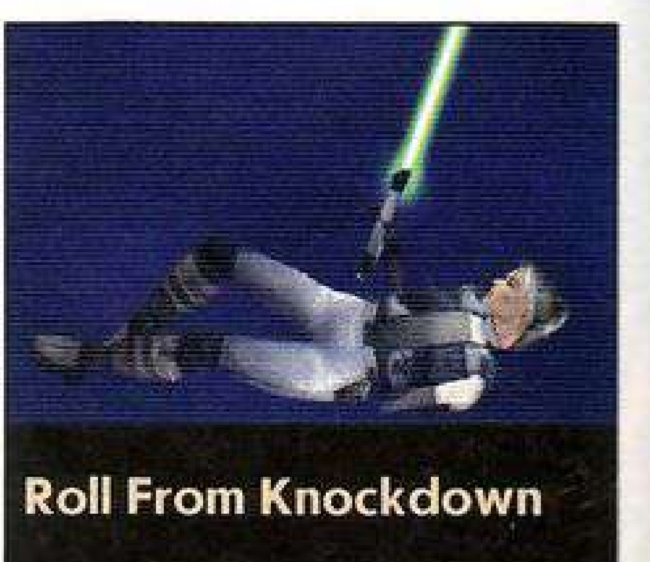
Jump Up From Knockdown

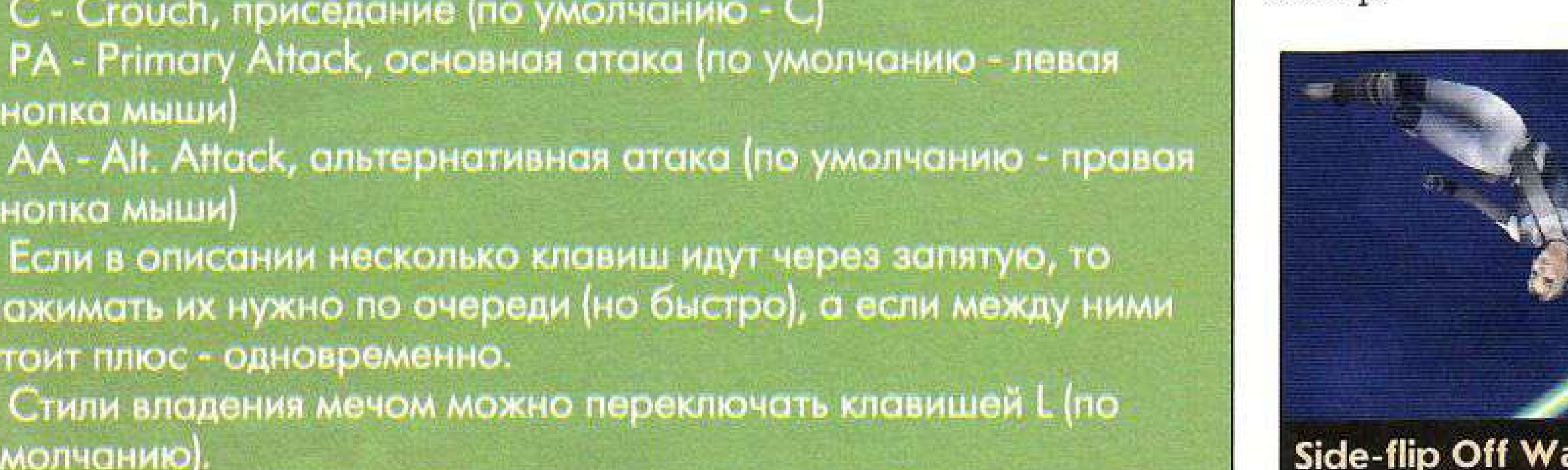
Jump Up From Knockdown (в нокдауне удерживать J) - если вас уронили на пол (с помощью того же Force Push), этот прием позволит вам моментально вскочить на ноги. Требования: первый уровень Force Jump.


Jump Kick From Knockdown

Jump Kick From Knock-down (в нокдауне удерживать F или B) - также применяется в нокдауне, позволяет нанести удар обеими ногами из лежачего положения. Требования: первый уровень Force Jump.




Roll From Knockdown



Условные обозначения

F - Forward, движение вперед (по умолчанию - W)
B - Backward, движение назад (по умолчанию - S)
R - Right, поворот направо (по умолчанию - стрелка вправо)
L - Left, поворот налево (по умолчанию - стрелка влево)
SR - Strafe Right, стрейф вправо (по умолчанию - A)
SL - Strafe Left, стрейф влево (по умолчанию - D)
J - Jump, прыжок (по умолчанию - пробел)
C - Crouch, приседание (по умолчанию - C)
PA - Primary Attack, основная атака (по умолчанию - левая кнопка мыши)
AA - Alt. Attack, альтернативная атака (по умолчанию - правая кнопка мыши)

Если в описании несколько клавиш идут через запятую, то нажимать их нужно по очереди (но быстро), а если между ними стоит плюс - одновременно.

Стили владения мечом можно переключать клавишей L (по умолчанию).

Roll From Knockdown (в нокдауне удерживать SL/SR) - перекат вправо-влево из лежачего положения. Лучший способ уйти от добивающего удара.

Лекция вторая. Одинарный меч, "быстрый" стиль (Single Saber, Fast Style)

Теперь перейдем непосредственно к стилям фехтования. Так, что у нас по списку? Ага, "быстрый" стиль. Доступен любому джедаю с самого начала. Как можно догадаться из названия, отличительная черта - быстрота движений и ударов. Благодаря этому "быстрый" фехтовальщик может легко справляться с небольшими и средними (до 5-6 человек) отрядами физически слабых врагов (штормтруперов, наемников) - по принципу "подбежал-зарезал-отбежал". Не эффективен против тяжелой пехоты (такие откормленные мужики, закованные в power armor), летающих врагов и большинства джедаев - из-за низкого урона. Также к недостаткам относится небольшой радиус замаха, не позволяющий атаковать нескольких врагов одновременно. В общем, идеальная пора для этого стиля - первая половина игр... то есть вашей карьеры в Академии. Когда же вам начнут попадаться противники, для успокоения которых недостаточно одного "быстрого" удара, начинайте осваивать другие стили.

А вот и список всех специальных приемов "быстрого" стиля. Кстати, многие из них используются и в других стилях, так что переучивать все заново не придется.

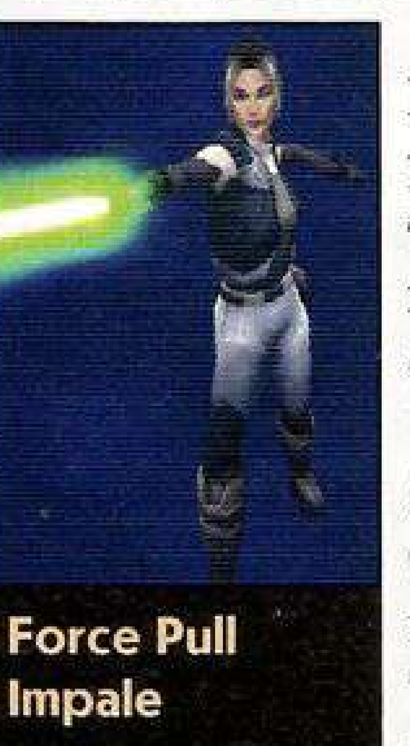
Saber Throw (удерживать AA) - метание меча, который потом сам возвращается в вашу руку (аки бумеранг). Правда, на время полета меча джедай становится полностью беззащитным. Несмотря на это, Saber Throw - очень эффективный прием на средних дистанциях. Позволяет порвать сразу несколько врагов за один бросок. Потребляет 20 ед. энергии в секунду.

Stab Back

Stab Back (PA + B) - разворот и быстрый тычок назад. Действует только в том случае, если за вашей спиной находятся враги. Полезен в схватках с несколькими противниками, когда какой-нибудь особо ловкий товарищ заходит сзади.

Lunge Attack

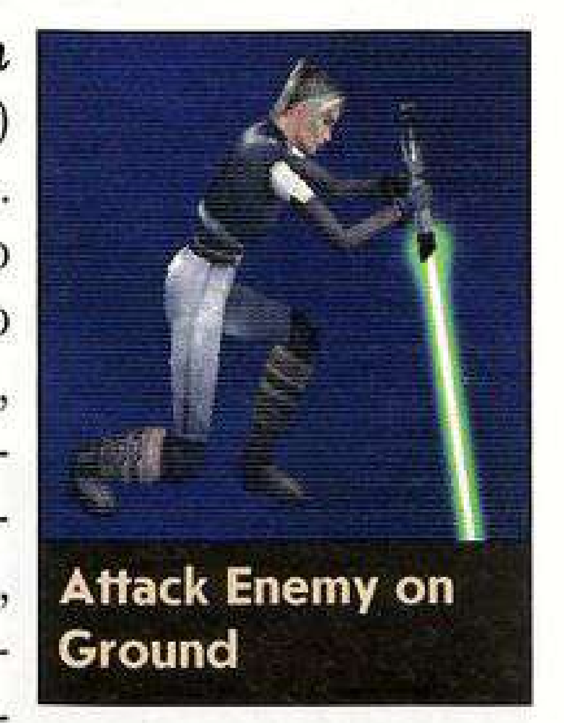
Lunge Attack (C, W + PA) - короткий быстрый удар снизу вверх. Хорош тем, что, как правило, противник не успевает его парировать.


Force Pull Impale

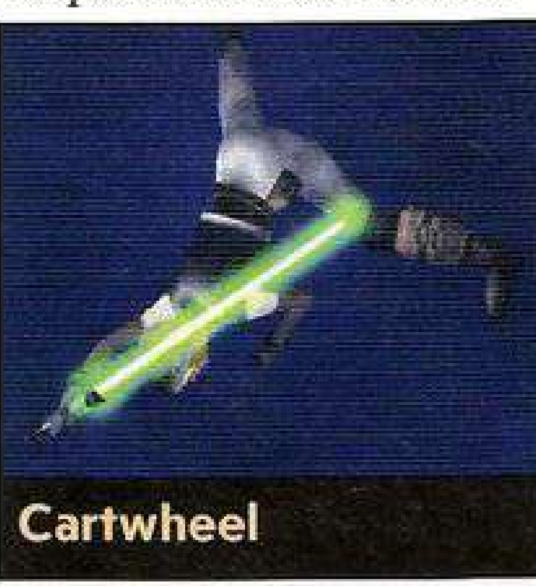
Force Pull Impale (Force Pull + PA) - притягивает противника и насаживает его на меч. Требования: третий уровень Force Pull.


Fast Attack Kata

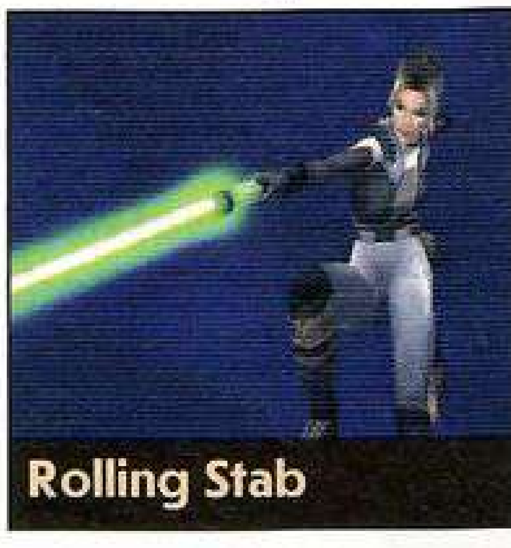
Fast Attack Kata (PA + AA) - быстрая серия шинкующих ударов. Очень эффективна в поединках один на один, если же противников больше, то начинаются проблемы - во время проведения любой Kata фехтовальщик становится полностью открыт с боков и со спины. Потребляет 50 ед. энергии.


Attack Enemy on Ground

Attack Enemy on Ground (J + W + OA) - добивающий удар. Действует только против лежащего врага. Как правило, противник после этого уже гарантированно не встает. Так, кто там опять с задних рядов комментирует, что лежащего не бьют? Что, так вас учил Люк Анакинович? Ну, у него на лекции и будете выступать. Тоже мне, моралист нашелся...


Cartwheel

Cartwheel (PA + J + SL/SR) - "колесо". Позволяет уходить от атаки противника, при этом еще и нанося ему урон в том случае, если удается задеть его мечом. Старайтесь использовать "колесо" вместо обычного стрейфа в поединках на мечах. Требования: первый уровень Force Jump.

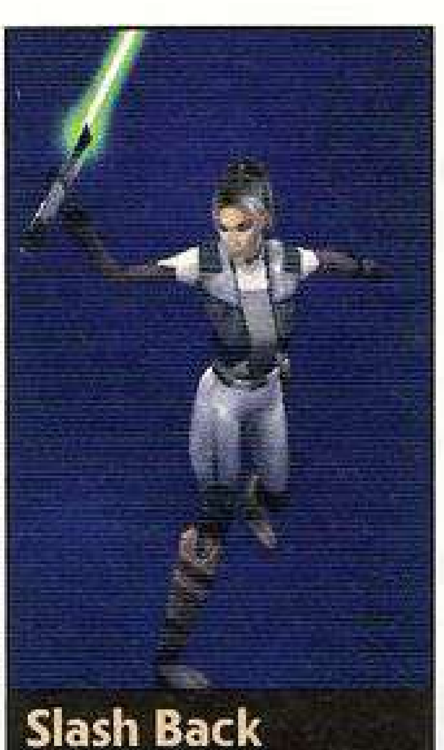

Rolling Stab

Rolling Stab (W, C + PA) - кувырок, заканчивающийся эффектным выпадом. Рекомендуется против обычных врагов, в поединках на мечах практически бесполезен: противник всегда успевает увернуться, да еще и ткнуть в вас в спину или бок.

Лекция третья. Одинарный меч, "средний" стиль (Single Saber, Medium Style)

"Средний" стиль - это не обычная в таких случаях "серединка на половинку", а вполне пристойный набор фехтовальных приемов, одинаково эффективных как против обычных врагов, так и против джедаев. Он оптимально сочетает относительную скорость атаки "быстрого" и широкий размах "тяжелого" стиля. Правда, против самых "толстых" врагов он все равно не годится из-за среднего урона, а для стремительных наскоков ему не хватает скорости удара. В принципе, с ним можно пройти всю игр... я хотел сказать, весь курс молодого джедая, перейдя на "тяжелый" стиль только ближе к финалу (голос из зала: "Это к сессии, да?").

Приемы:
Saber Throw - см. выше.
Slash Back (PA + B) - размашистый удар с разворотом на 360 градусов. Действует только в том случае, если за вашей спиной находятся враги. Еще более полезен, чем Stab Back, т.к. благодаря широкому размаху задевает всех врагов в непосредственной близости от вашей персоны.

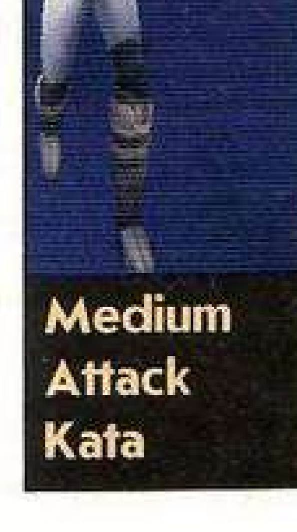

Slash Back

Flip Attack

Flip Attack (J + F + PA) - прыжок за спину врага, заканчивающийся ударом с разворота. При должной тренировке позволяет убивать одиночных противников вообще без потерь с вашей стороны - хоп, вжик, и готово. Требования: второй уровень Force Jump.

Force Pull Slash

Force Pull Slash (Force Pull + PA) - притягивает сразу нескольких противников и рассекает их размашистым ударом. Требования: третий уровень Force Pull.


Medium Attack Kata

Medium Attack Kata (PA + AA) - более мощная серия шинкующих ударов. Наносит больший урон, нежели Fast Attack Kata, но выполняется чуть медленнее. Потребляет 50 ед. энергии.
Attack Enemy on Ground - см. выше.
Cartwheel - см. выше.
Rolling Stab - см. выше.

Лекция четвертая. Одинарный меч, "тяжелый" стиль (Single Saber, Strong Style)

"Тяжелый" стиль - выбор профессионала. Из-за низкой скорости атаки он подходит только для хирургически точных ударов через брешь во вражеской обороне. Никогда не атакуйте без полной уверенности в том, что удар попадет в цель, - в случае промаха у противника будет полным-полно времени для контратаки. Зато удачный выпад практически всегда заканчивается бесславной кончиной супостата - по части наносимого урона этот стиль не знает равных. Не разменивайте его на рядовых противников, поберегите для особо опасных боссов.

Приемы:
Saber Throw - см. выше.
Slash Back - см. выше.


Jump Attack

Jump Attack (J + F + PA) - прыжок и мощнейший удар сверху. Исключительно хорош тем, что его практически невозможно блокировать. Требования: второй уровень Force Jump.


Force Pull Slash

Force Pull Slash (Force Pull + PA) - см. выше.

Strong Attack Kata (PA + AA) - еще более мощная и размашистая серия шинкующих ударов. Если противник во время выполнения вами этого приема попадет под раздачу, он гарантировано покидает сей бренный мир. Другое дело, что увернуться от Strong Attack Kata не так уж и сложно. Потребляет 50 ед. энергии.

Strong Attack Kata

Attack Enemy on Ground - см. выше.

Cartwheel - см. выше.

Rolling Stab - см. выше.

Лекция пятая.
Одинарный меч, секретные стили (Single Saber, Desann Style & Tavion Style)

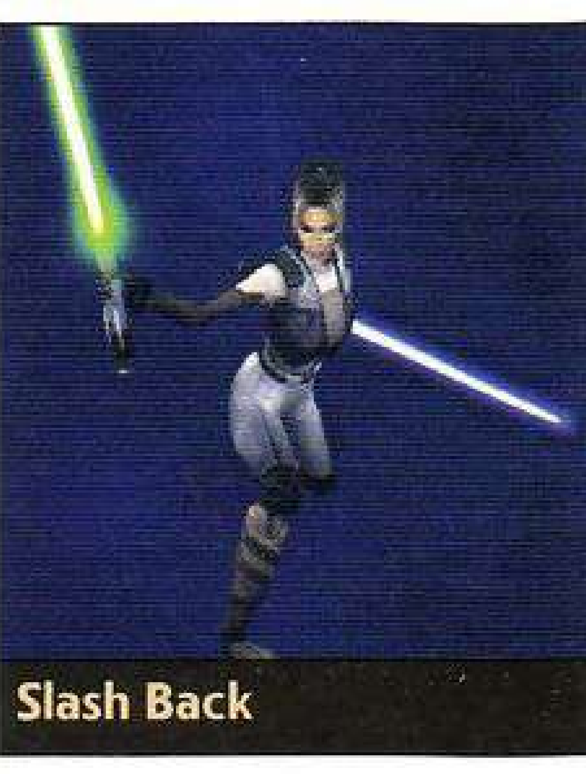
Существуют еще два стиля владения одинарным мечом, которые пока недоступны новичкам вроде вас (впрочем, и у новичков должен быть шанс овладеть этими стилями, но об этом мы поговорим на девятой лекции). Это стили двух известных Темных Мастеров - Десанна и Тэйвион (кстати, оба пали от моей руки... ну, в случае с Тэйвион еще и мой падаван помог). Первый стиль почти аналогичен "тяжелому" и отличается тем, что меч перед ударом находится на уровне лица в строго вертикальном положении, что увеличивает замах и, соответственно, наносимый урон. Стиль Тэйвион считается "быстрым", но по ширине замаха и наносимым повреждениям ближе к "среднему". Специальных ударов для этих стилей не разработано, они используют наборы спецприемов от "тяжелого" и "быстрого" стилей соответственно.

Лекция шестая.
Парные мечи (Dual Sabers)

Получить в свое распоряжение парные мечи (либо же один двойной) вы сможете только после успешного завершения первых двух эпизо... семестров. По принципу атаки единственный стиль владения двумя мечами похож на "быстрый", но за счет удвоенного урона считается "средним". Вообще, парные мечи - оптимальный выбор для не слишком опытного бойца: шанс нанести противнику урон увеличивается ровно вдвое. Конечно, вы лишаете себя хирургически точных ударов "тяжелого" стиля и разрушительных вертушек двойного меча, зато выигрываете в скорости и гибкости. Кстати, всегда имеется возможность выключить один из мечей (путем переключения стилей). Правда, для единственного оставшегося доступен только "быстрый" стиль.

Saber Throw - главное отличие состоит в том, что во время полета одного меча вы все равно сохраняете боеспособность (второй-то меч всегда при вас).

Slash Back (PA + B) - аналогичен одноименному приему "среднего" стиля, но за счет наличия второго меча урон удваивается.


Slash Back

Flip Forward At-tack (J + F + PA) - прыжок с переворотом и серией мощных ударов сверху. Требования: второй уровень Force Jump.

Flip Forward Attack

Dual Saber Twirl (C, W + PA) - короткая серия быстрых ударов. Наносит меньший урон, чем Kata, но не потребляет энергии.


Dual Saber Twirl

Dual Saber Barrier (PA + AA) - запускает мечи в свободный полет вокруг своего хозяина. Малоэффективный прием - враги практически всегда успевают увернуться, а сам джедай на время действия становится полностью беззащитным. Потребляет 50 ед. энергии.


Dual Saber Barrier

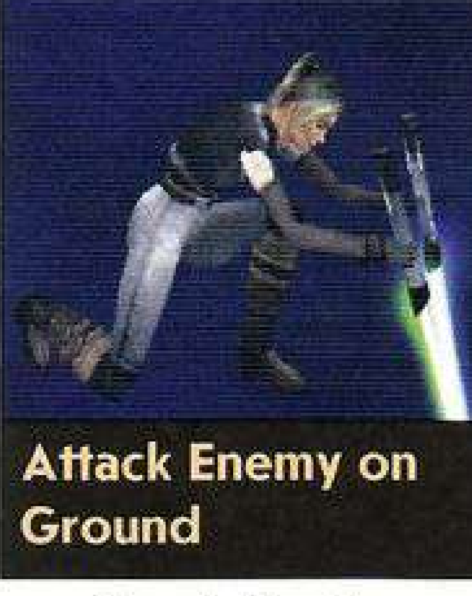
Dual Stab Front & Back (PA + F/B) - колющие удары мечами одновременно вперед и назад. Действует только в том случае, если враги находятся и спереди, и сзади. Полезный прием для схваток с несколькими противниками в тесном помещении.


Dual Stab Front & Back

Dual Stab Left & Right (PA + SR/SL) - аналогично Dual Stab Front & Back, только удары наносятся одновременно вправо и влево.


Dual Stab Left & Right

Attack Enemy on Ground - аналогичен одноименному приему "быстрого" стиля, но за счет наличия второго меча увеличивается шанс попасть по врагу.


Attack Enemy on Ground

Cartwheel - см. выше.

Rolling Stab - аналогичен одноименному приему "быстрого" стиля, но удары наносятся одновременно в обе стороны.


Rolling Stab

Лекция седьмая.
Двойной меч-посох (Saber Staff)

Очень специфический стиль. В нем практически отсутствуют традиционные колющие и рубящие удары, главный тип удара - вращательный. Кроме того, двойной меч невозможно метать, что компенсируется наличием разнообразных кикбоксерских приемов (удары ногами и т.п.). Этот стиль требует более тщательной подготовки, нежели предыдущий, так что не рекомендую его новичкам. Зато профи, постигший все премудрости обращения с двойным мечом, становится настоящей машиной разрушения. Кстати, всегда имеется возможность выключить одно из лезвий. Для получившегося одинарного меча доступен только "средний" стиль.

Stab Back - см. выше.

Stab Back

Back Flip Attack (J + B + PA) - прыжок назад с переворотом и серией мощных ударов. Требования: второй уровень Force Jump.


Back Flip Attack

Saber Staff Twirl (C, W + PA) - короткая серия вращательных движений мечом (т.н. "мельница"). Очень полезный прием при тесном контакте с несколькими противниками одновременно (слышу нездоровый смех в аудитории).

Saber Staff Twirl

Spinning Kata (PA + AA) - вершина эволюции Kata, серия мощнейших ударов, перемежаемых прыжками и ударами ногами. Потребляет 50 ед. энергии.

Spinning Kata

Kick (AA + направление) - удар ногой. Наносит очень скромный урон, зато отбрасывает противника не хуже Force Push.


Kick

Jump Kick (J, AA + направление) - удар ногой в прыжке. Если метко прице-


Jump Kick

литься, им можно успешно сбивать особо резвых "попрыгунчиков".

Kick, Attack Enemy on Ground (AA + направление, PA) - если сбитого с ног при помощи Kick или Jump Kick противника сразу же атаковать, автоматически выполняется добивающий удар.

Split Kick (AA) - прыжок и удар двумя ногами в разные стороны. Действует только в том случае, если враги находятся справа и слева. Кстати, этот прием выглядит очень прикольно, особенно в исполнении представительниц прекрасного пола (все внимание на иллюстрацию).


Split Kick

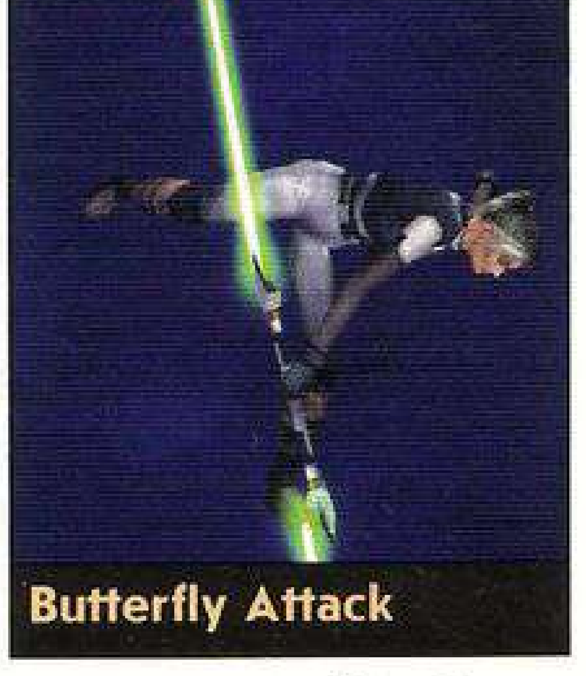
Flip Kick (AA) - прыжок и удар обеими ногами с отскоком и вторым ударом. Действует только в том случае, если враги находятся спереди и сзади.


Flip Kick

Spin Kick (AA) - прыжок с разворотом и круговой атакой. Действует только в том случае, если враги находятся со всех сторон.

Spin Kick

Butterfly Attack (J + F + PA) - вертушка (горизонтальный прыжок с переворотом и серией вращательных ударов). Очень эффективна в замкнутых пространствах. Требования: второй уровень Force Jump.


Butterfly Attack

Attack Enemy on Ground - см. выше.

Rolling Stab - см. выше.

Лекция восьмая. Хитрость как оружие победы

Теперь, товарищи курсанты, вы имеете представление обо всех тонкостях рукопашного боя, и, конечно же, вам не терпится испробовать их на практике. Только вот, поверьте на слово, таких точно мастеров фехтования по ту сторону баррикад - как зерглингов нерезаных. Как же склонить чашу весов в вашу пользу? На самом деле, исход поединка решает не ловкость, не сила, не мастерство владения мечом и уж тем более не морально-этическая подготовка, которой вам забивает мозги профессор Скайуокер. Главное оружие джедая - хитрость в военном смысле этого слова (в переводе на гражданский - доблесть и смекалка). Вот несколько примеров.

Поединок происходит в опасной близости от пропасти, озера лавы или чана с ядохимикатами - значит, дело можно решить без единого взмаха меча. Вы просто хватаете противника за шкирку Force Grip'ом и отправляете его в свободный полет ко дну. Чтобы лучше леталось, добавьте Force Push (под действием Force Grip'а вражина не сможет его блокировать). Особенно приятно проделывать это с любителями попрыгать через естественные препятствия.

Враг где-то разжился двумя мечами и теперь кидает понты, то и дело запуская Dual Saber Barrier? Зачем бросаться в ближний бой и подставлять свою шею под удар? Просто метните в него свой меч - он не успеет его отбить.

Противник в нокдауне? Не побрезгуйте добить его. В противном случае, поднявшись с земли, он и не вспомнит о вашем благородстве. По этой же причине старайтесь выигрывать все "мече-рестлинги" (это когда два меча сцепляются друг с другом и вопрос решается силой нажатия) - побежденный противник падает на землю и становится легкой добычей.

Вдалеке стоит одинокий меченосец и самоуверенно ждет, пока вы пожалуете к нему на разделку? Что и рекомендуется сделать, предварительно применив Force Speed. Не ожидавший этого противник с большой долей вероятности нанесет свой первый удар мимо цели, а второго удара ему сделать уже никто не даст...

Нарвались на засаду темных джедаев? Используйте Force Speed и делайте ноги. Кое-кто побежит за вами вдогонку, кое-кто останется на посту - и численное преимущество сократится на глазах... А перерезать десяток меченосцев пачками по две-три штуки гораздо проще, нежели всех сразу.

Дополнение к предыдущему примеру. Очень хорошо, если незадолго до вышеупомянутой засады находится озеро лавы (или пропасть, или еще что-нибудь). Тогда, отступив к нему, развернитесь и с помощью Force Grip и Force Push топите подбегающих врагов в лаве одного за другим.

Не брезгуйте применять огнестрельное оружие (чем грешат, кстати, почти все известные мне джедаи). На тяжелую пехоту и Jetpack-солдат, не говоря уже об AT-ST (шагающих танках), бросаться с мечом - дело неблагодарное. Лучше спрячьте шворц до лучших времен и расчехлите Concussion Rifle или ракетную установку. На свете не так много существ, которые сохраняют боеспособность после принятия на грудь полудюжины ракет.

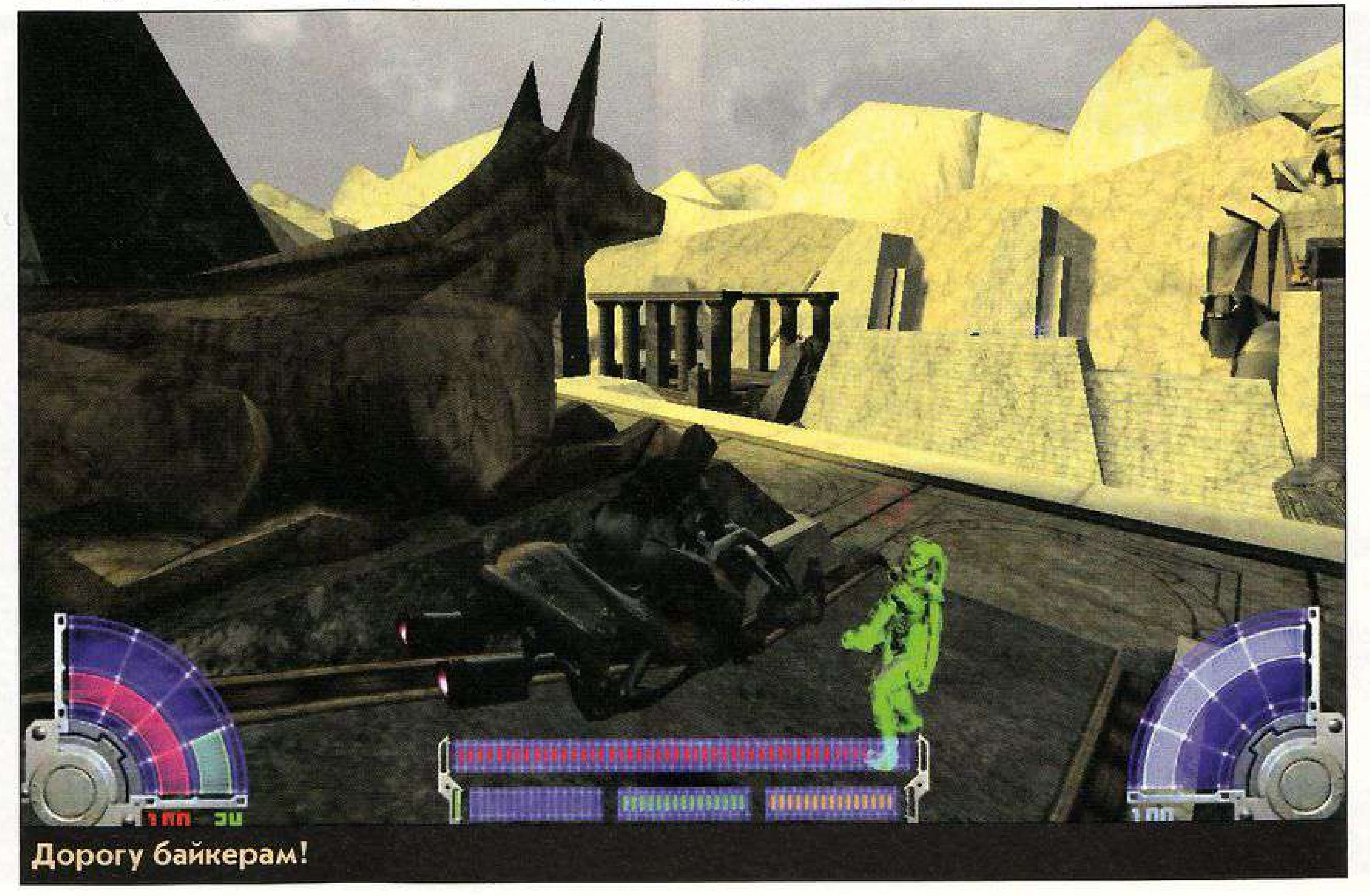
Наконец, главное правило джедайства звучит так: "Нельзя давать врагу даже шанса встать с вами в равные условия". Никогда не возводите рыцарство в ранг принципа, если это дает противнику преимущество. Помните - прислужников зла с лазерным мечом наперевес на свете много, а жизнь у вас только одна, и посему не стоит разменивать ее на глупости вроде "лежачего не бьют" и "агрессор всегда неправ".

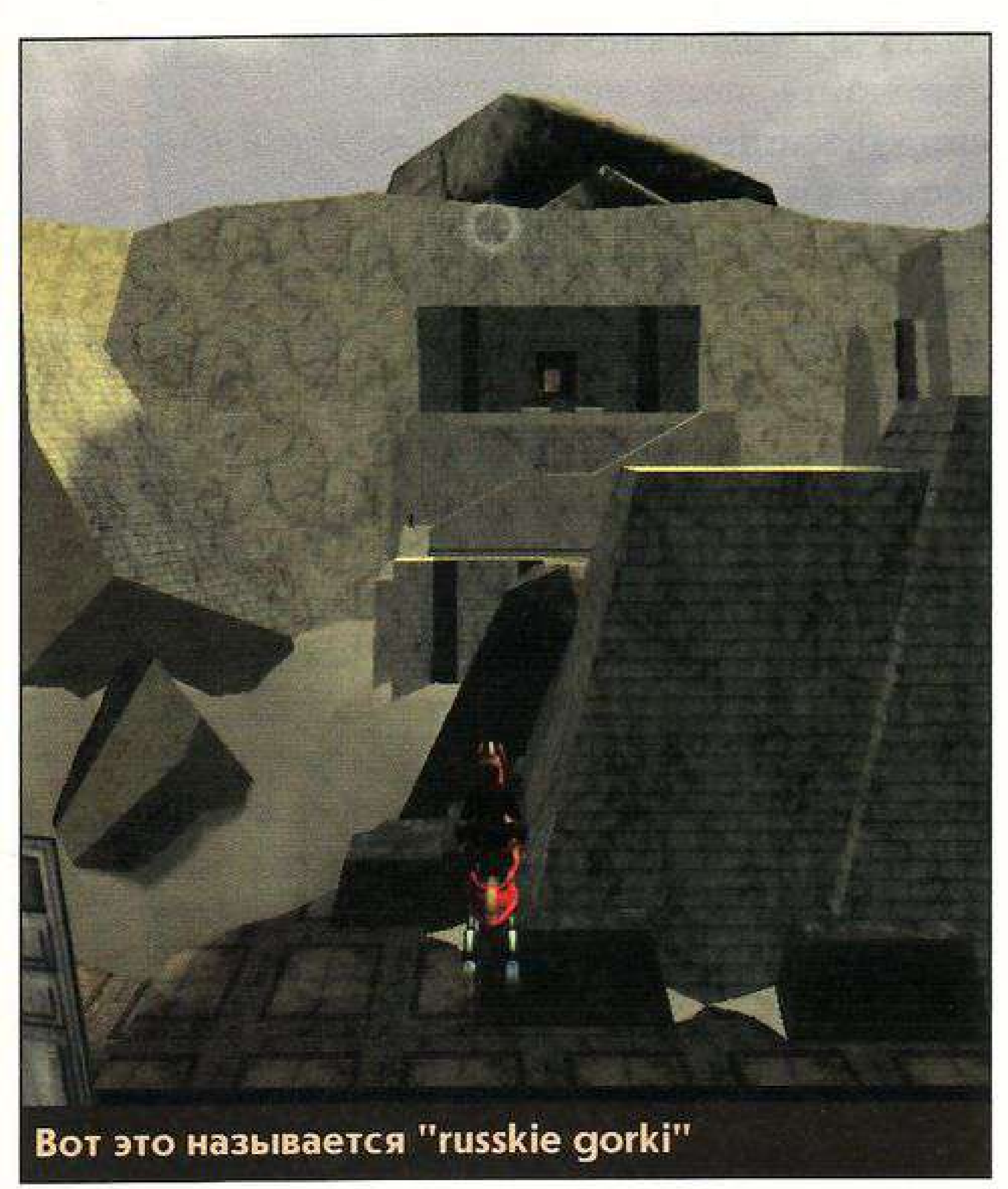
Лекция девятая и последняя. Секреты нашей профессии

Напоследок мы поговорим о том, как настоящий джедай должен обходить несправедливо наложенные на него ограничения. Проще говоря, речь пойдет о чит-кодах. Подождите кривиться! Конечно, читы вроде god, noclip или give all - абсолютное зло, которое ведет читера прямиком на темную сторону Силы. А вот как насчет активации скрытых возможностей, которые сделают вашу (и вражескую) жизнь гораздо веселее, но вместе с тем не внесут ощутимого дисбаланса? Итак, первым делом вызовите консоль (shift + ~) и введите в ней devmapall. Теперь вам доступны следующие команды (в скобках указаны возможные значения):

G_SaberPickupUpableDroppedSabers (0-1) - при выставлении 1 позволяет подбирать мечи с тел убитых врагов. Ау, мародеры!

G_SaberRealisticCombat (0-3) - при выставлении 3 включает засекреченную модель повреждений GHOUL2 (от движка Soldier of Fortune). Теперь от ударов вашего клинка враги натурально разлетаются на части! Система расчленения проработана очень подробно: к примеру, можно ограничиться элегантным усекновением головы, а можно нашинковать незадачливого штормтрупера, как пармскую ветчину.


Дорогу байкерам!


Вот это называется "russkie gorki"


И я имею право на эту сабельку!

SetForceAll (1-4) - при выставлении 4 прокачивает все Силы до четвертого уровня (из трех возможных). При этом открываются засекреченные стили Десанна и Тэйвион, а также (sic!) возможность полноценного mind control'я через Mind Trick. Действует на всех существ, кроме большинства роботов, а также суперранкора и Бобы Фетта. "Охмуренный" противник полностью переходит под ваш контроль, вы можете управлять им как обычным персонажем. Особенно приятно порулить каким-нибудь летуном или уникальным монстром вроде


Death from above!

ранкора или вампы. Только учтите - на время действия mind control'я вы сами остаетесь неподвижны и не можете защищаться, так что соблюдайте осторожность.

Saber (x) - позволяет получить любой световой меч. Возможные варианты: single_1, single_2 и т.д. - одинарные мечи, dual_1, dual_2 и т.д. - сдвоенные мечи, sith_sword - настоящий (внимание!) Ancient Saber, т.е. стальной клинок, оружие самых первых джедаев. Для получения парных мечей введите два значения подряд (например, Saber single_1 single_1), это действует только для одинарных мечей (включая Ancient Saber).

Sabercolor (номер меча) (цвет 1) (цвет 2) - позволяет менять цвет лезвия. Возможные варианты: green, yellow, red, orange, purple, blue.

PlayerModel (x) - позволяет принимать облик любого существа в игре. При этом вы приобретаете все его способности, например, в роли Бобы Фетта вы сможете пользоваться jetpack'ом (активируется двойным нажатием клавиши "прыжок")! Отношение окружающих к вам также меняется: ни один штормтрупер не поднимет на вас руку, если вы примете облик Тэйвион, зато любой светлый джедай сразу же бросится в атаку. Вот несколько наиболее интересных значений для этой команды: boba_fett, tavion, tavion_new,


Один из нас двоих определенно стукач

tavion_scepter, tavion_sith_sword, desann, kyle, kyle_boss, jan, wampa, rebel, monmothma, stormtrooper, hazardtrooper, reborn, jedi, rosh.

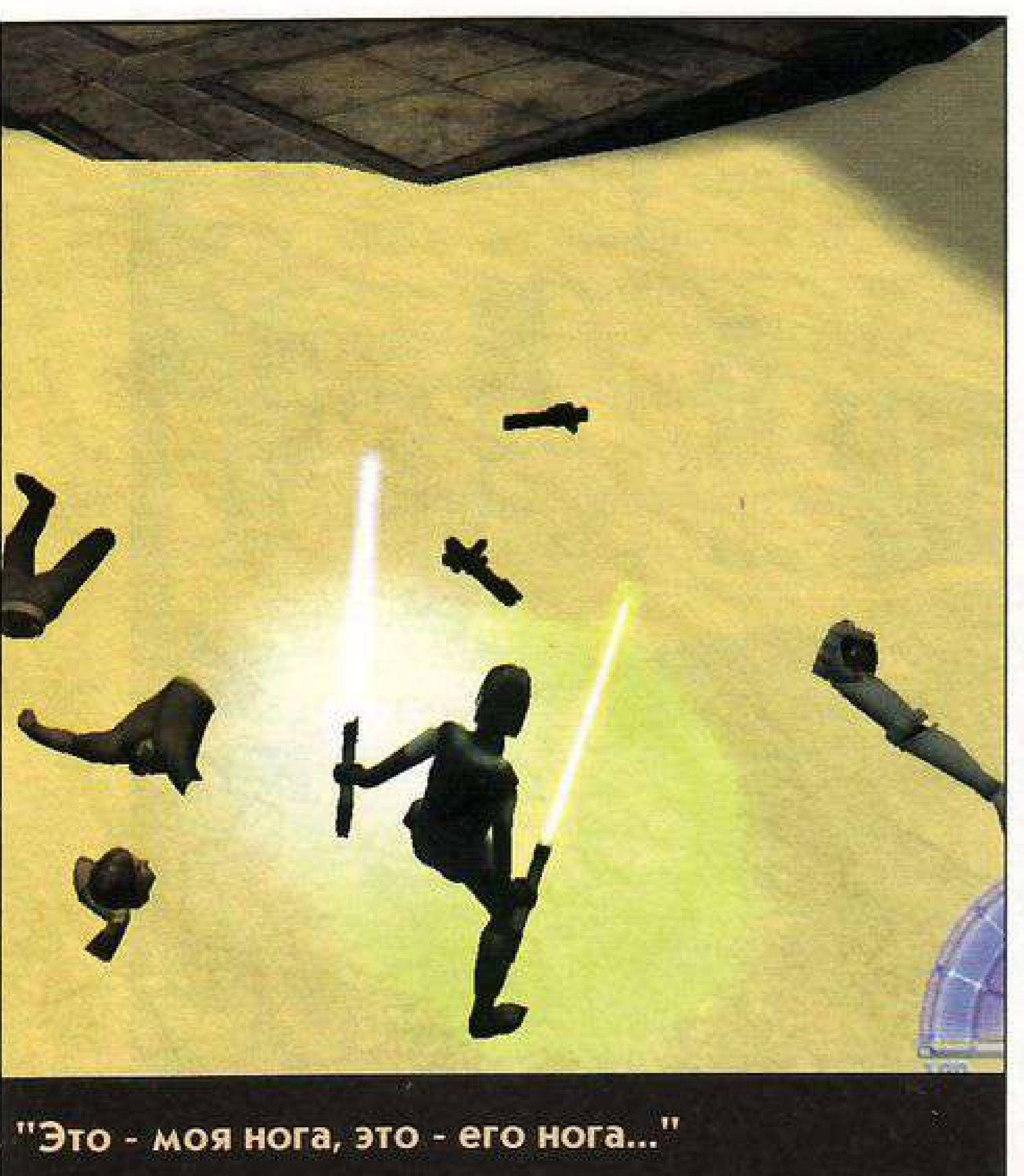
Npc Spawn (x) - создает какого-нибудь игрового персонажа. Список доступных NPC см. в предыдущем абзаце.

Npc Spawn Vehicle (x) - создает транспортное средство. Доступны только два варианта - swoop (скоростной гравицикл) и tauntaun (меховой кенгуру). AT-ST по какой-то причине отсутствует. Непорядок!

Bind (клавиша) (действие) - закрепляет за какой-либо клавишей определенное действие. В данном случае эта команда интересует нас как средство доступа к секретным движениям: bow (поклон), meditate (медитация), gloat ("дразнилка", уникальная для каждого стиля), taunt (еще одна "дразнилка"), flourish (и еще одна "дразнилка"), thereisnospoon (замедление движения в стиле "Матрицы"). Т.е., если вы хотите, чтобы при нажатии на B ваш персонаж отвешивал противнику поклон, введите Bind B bow.

Bind MOUSE1 "+attack;give ammo; give force;" - а вот это уже первый (и единственный!) шажок в сторону "плохих" читов. После его применения у вас уже никогда не будет проблем ни с энергией, ни с боеприпасами...

Вот на этой радостной ноте позвольте откланяться. And may the Force be with you all!


"Это - моя нога, это - его нога..."


Ранкор явно озадачен обилием нестандартной дичи

Максимум боли

Вадим ПАЛОНИН

"Да, это любовь!", - быстро понял Макс Пэйн, когда Мона подкралась сзади и ударила его пистолетом по голове.

Пасхальные яйца второго Макса

Безусловно, MP2 - великолепная игра, но при этом она невероятно короткая. Игрок средней руки, не отрываясь, пробежит ее за день, неторопливо наматывая кишки плохих парней на дробовик. Разве что немного задержится во время битвы с последним боссом. Что делать дальше? Модов еще мало, а игра на уровне высокой сложности не сильно отличается от игры в обычном режиме. Конечно же, искать секреты.

Sam Lake

Вы знает кто такой Сэм Лэйк? Не знаете? А зря. Это ведь никто иной, как сотрудник Remedy, с которого слепили модель Макса Пэйна. Нет, не этого бондоподобного из второй части, а самого первого, со знаменитой улыбкой шизофреника и прической в стиле "меня стригли топором". Вы не раз встречали во время игры названия трех шоу: "Lords and Ladies", "Dick Justice" и "Address Unknown". Они там везде - в телевизорах, на стенах, на автоматах с газировкой. Более того, все три упоминаются как в обычных роликах, так и в комиксе. Сэм Лэйк снимался в каждом из них. Он играл главного героя в "Address Unknown", Дика в "Dick Justice" и лорда Валентайна в "Lords and Ladies". Более того, вся игра является, по сути, странным сочетанием этих телевизионных проектов. Из Lords and Ladies взяты отношения между Моной и Максом, из Dick Justice - боевая составляющая, а с Address Unknown аккуратно списаны все глюки нестабильного сознания героя. Кстати, в этом шоу герои нередко произносят фразу "The Flesh of Fallen Angels". Нечто подобное шепелявят картонные зомбики в FunHouse, да и на стенах кровью эта надпись нередко прописана. Явный намек на наркомана из первой части, который только про плоть падших ангелов и говорили.

It's Done When it's Done

Мало кто в курсе, что компания 3D Realms уже не первый век работает над некой малоизвестной игрушкой... вроде как с взрывчаткой связанной, с инопланетянами и белобрысыми спасителями человечества. А известна эта игра тем, что в графе "дата выхода" стоит малоприметная надпись "When it is done", и никто не может объяснить толково, что сие означает. А еще раньше данная тема сопутствовала первой части MP до самого выхода.

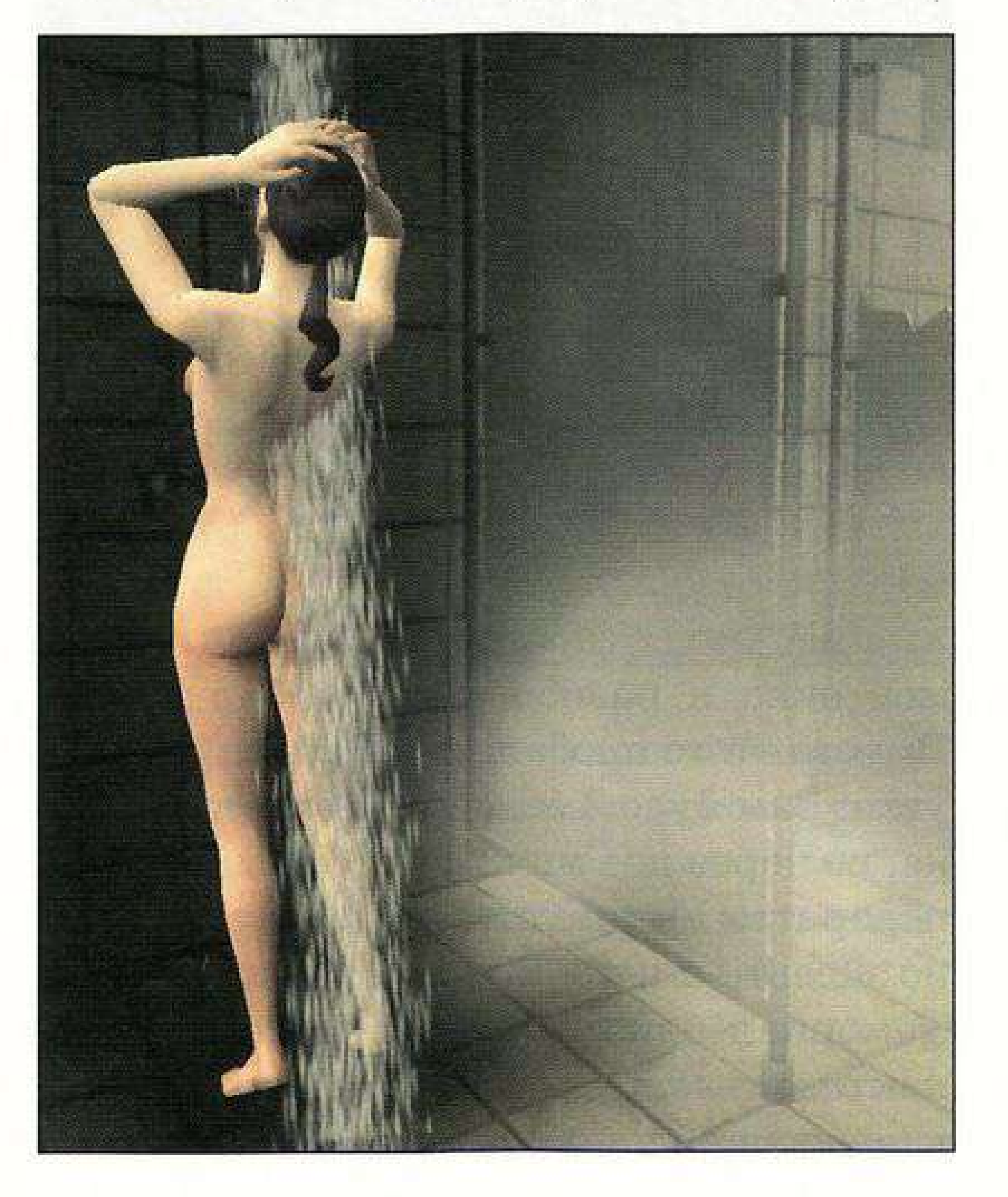
Как будете в полицейском управлении, где котором работает Макс Пэйн, обязательно посетите местный туалет. Скорее всего, одна из кабинок окажется занята. Постучите в дверь погромче... что вы услышали? "Can't you just wait a minute? I'll be out when it's done." Да, это надолго.



Теперь спуститесь в подземный гараж. Там стоят и разговаривают некто Miller и Broussard. Миллер торопит Бруссарда что-то там выпускать, а тот отвечает: "It'll be done when it's done. I'm gonna do it right. It's the spirit of the law, not the letter". Если вы внимательно вслушаетесь в этот диалог, то поймете, что Бруссард сильно зол на Миллера за то, что тот где-то неправильно написал его имя. Если вы игрок со стажем, то могли не пройти мимо довольно известной когда-то аркады "Pharaoh's Tomb", которую компания Apogee выпустила в 1990 году. В игре написано, что создал ее "George Broussad". Действительно, ошибочка в имени. Давненько они спорят, ничего не скажешь.

Mona Me

Сочинение од Моне, великой и ужасной, не входит в наши обязанности - этим занимаются толпы поклонников, уже сейчас засыпающие интернет ворохом скринов и роликов с ней в главной роли. Вероятно потому, что разработчики не постеснялись вставить в игру целых два скина Моны в голом виде. Но когда вы увидите обнаженную Мону, то обнаружите, что хитрые разработчики оставили пикантные подробности за кадром. Способ восстановить справедливость прост: запустите игру с параметром "-developerkeys" (для этого создайте ярлык для файла "MaxPayne2.exe" и пропишите параметр в графе "объект".) Оставалось лишь запустить игру с помощью этого ярлыка и во время заставки с Моной в душе нажать "F3". Теперь вы сможете управлять камерой с помощью стрелок и мыши. Еще одно нажатие на "F3" - камера замирает, а вы можете управлять героем. Получается игра в стиле Alone in the Dark и Resident Evil. Для возврата камеры в исходное положение нажмите "F3" третий раз.



Чтобы увидеть второй скин, который от первого отличается наличием пулевого отверстия в голове (некроромантика! - прим. ред.), нажмите во время игры "Page up" или "Page down". Этими кнопками вы можете менять модель главного героя. В том числе можно выставить и Монину модельку. Осторожно, игра начинает себя неадекватно вести, если проходить ее в чужой шкуре. Может заглючить, вырубиться или телепортировать в начало уровня. Ролики вообще превращаются в цирк.

Но это все семечки по сравнению с тем, что разработчики припасли, дабы заранее отбиться от толп фанатов, возмущенных смертью главной героини в конце игры. Пройдите игру на максимальной сложности - сами все увидите.

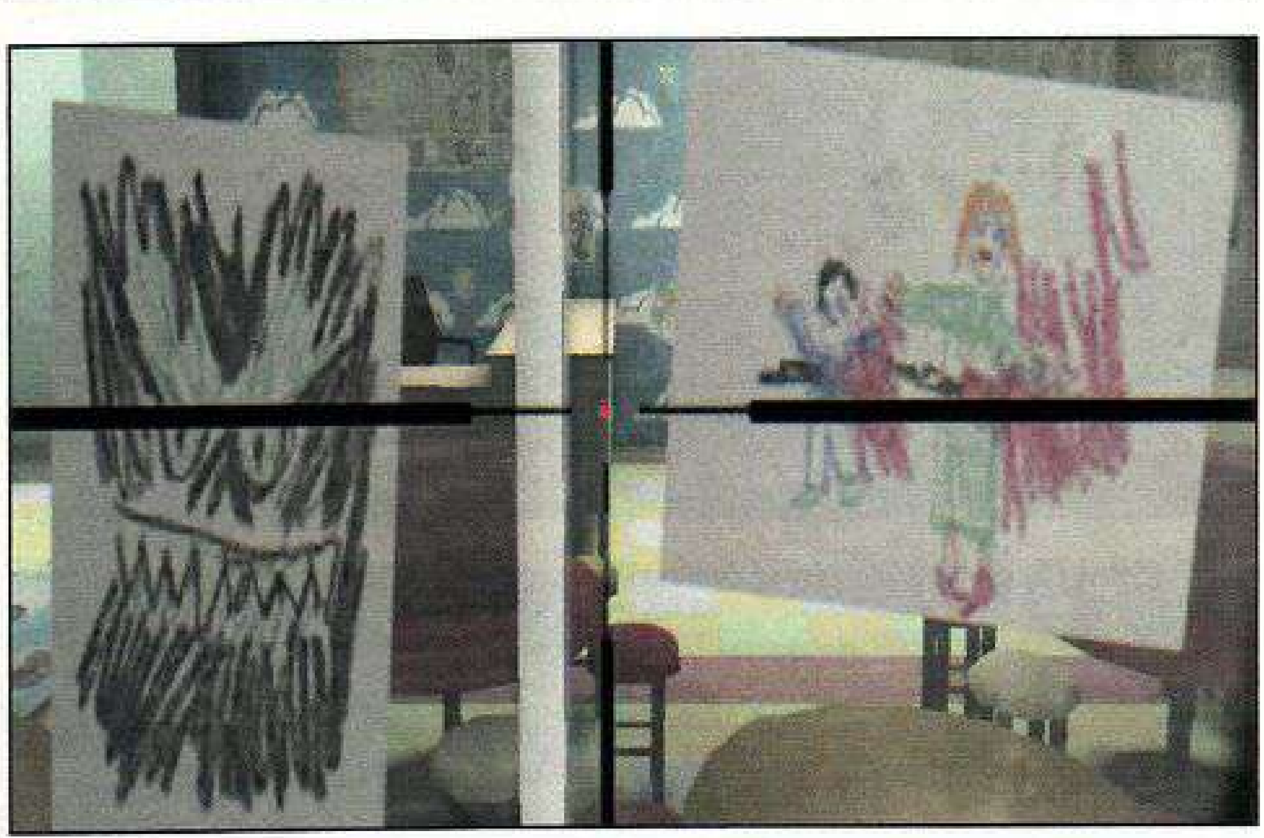


Ragnarock

"Рагнарок" - название клуба из первой части. Видимо, после всех разборок, клуб разнесли и построили на его месте что-то другое, зато часть предметов оттуда успел упереть Влад. Расстановкой их он еще не занимался, поэтому все это добро кучей лежит в небольшой комнатушке, в которую можно попасть из зала, где происходит финальная перестрелка (когда вы в первый раз посещаете ресторан). Также неоновую вывеску клуба вы обязательно увидите на складах, где проходят первые главы игры.

И это не единственный момент с намеками на первую часть. На самом первом уровне, в больнице, совсем рядом с лифтом находится закрытая детская комната. Взгляните на корявые рисунки





на стекле. Перед вами упрощенная история первой части игры. Также сам Макс нарисован под фламинго в FunHouse. Эх, ностальгия.

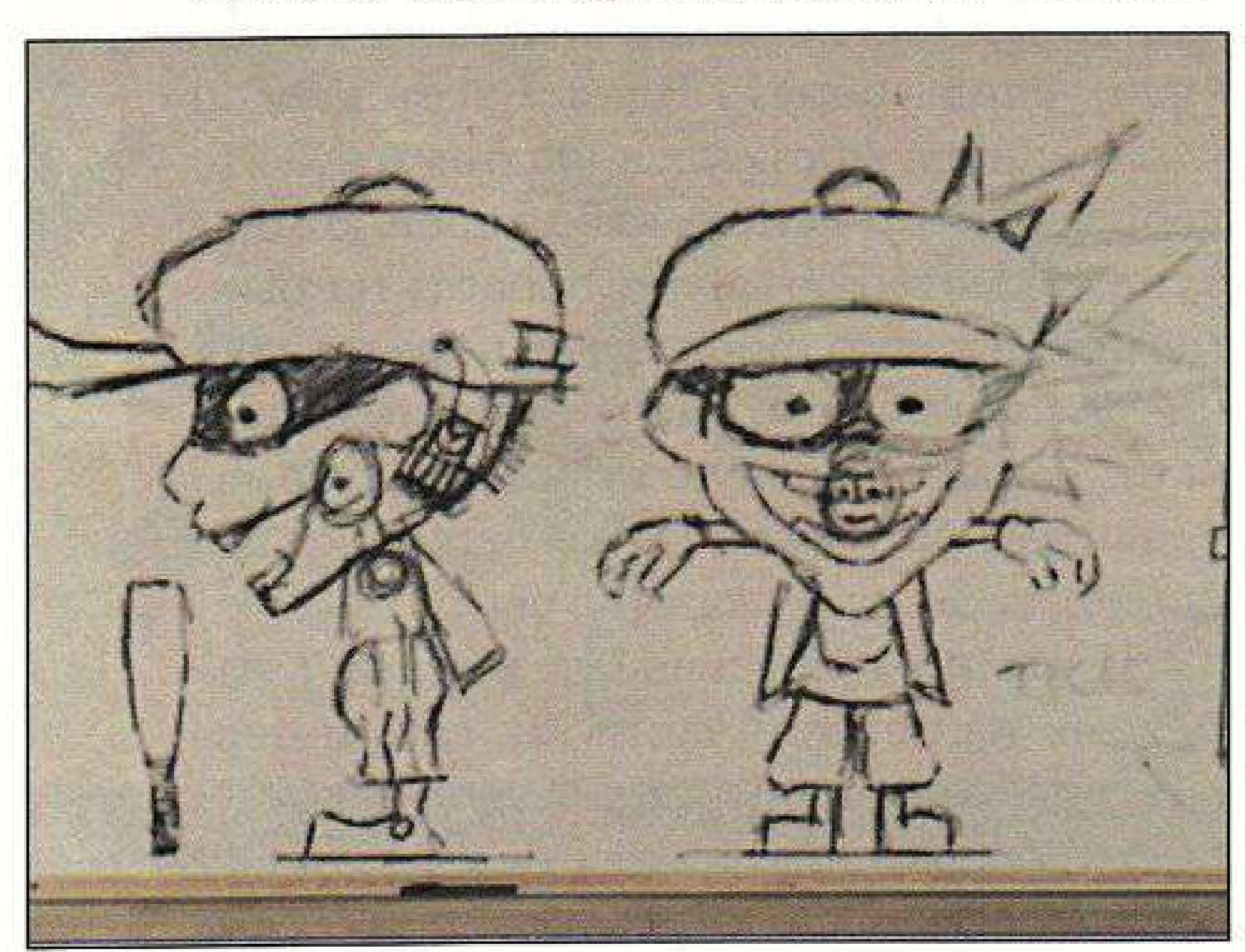
Posters

В игре невероятное количество приколов на плакатах. Упомянем наиболее интересные. Дома у Моны висит постер, рекламирующий фильм "The Dragon". Снизу написано, что в фильме снимается Kenneth Yeung. На самом деле это прикол, связанный с Kung-Fu mod к первой части игры, создателем которого и является мистер Yeung.

На одном из плакатов в FunHouse вы заметите надпись "addressunknown.tv". Если вы наберете в браузере это название, тот немедленно перекинет вас на maxpayne.com.

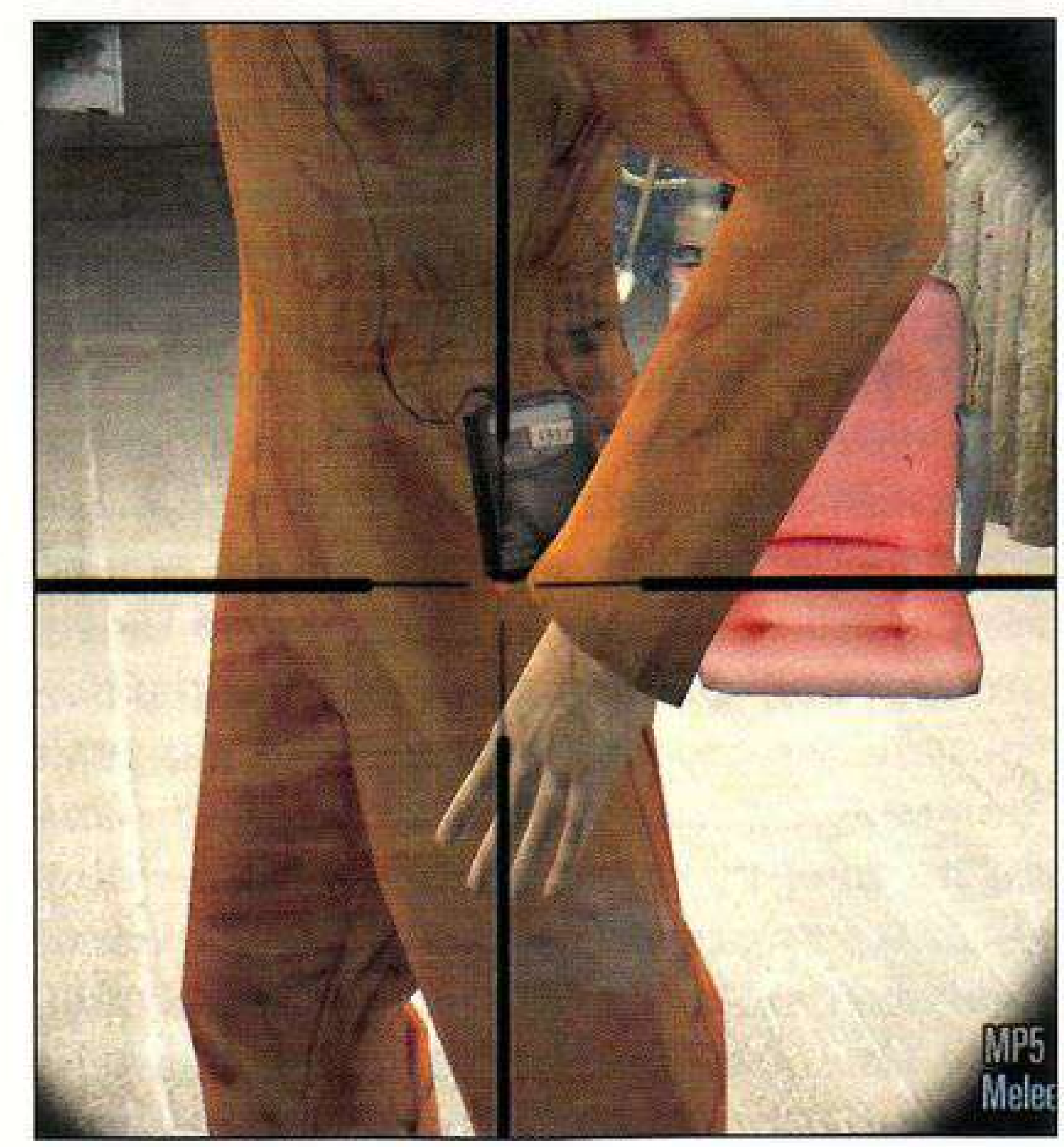
Capitan Baseballbat Boy

Немало приколов в игре связано с этой туповатой пародией на супермена. Даже если умолчать про самые явные хохмы, останется еще немало всего. Например, этот большеголовый уродец намалеван на доске в офисе Влада. Это намек на то, что будет происходить с Винни по ходу последних уровней. О Винни, бедный-бедный Винни. Когда он притащит вас в свою комнату, постреляйте немного по игрушечному бейсболисту. Мало того, что теперь можно будет отваливающейся головой в футбол поиграть, так вы еще послушайте этого неблагодарного идиота! В его-то положении, да еще и матом своего спасителя поливать. Он поплатится, ох поплатится.



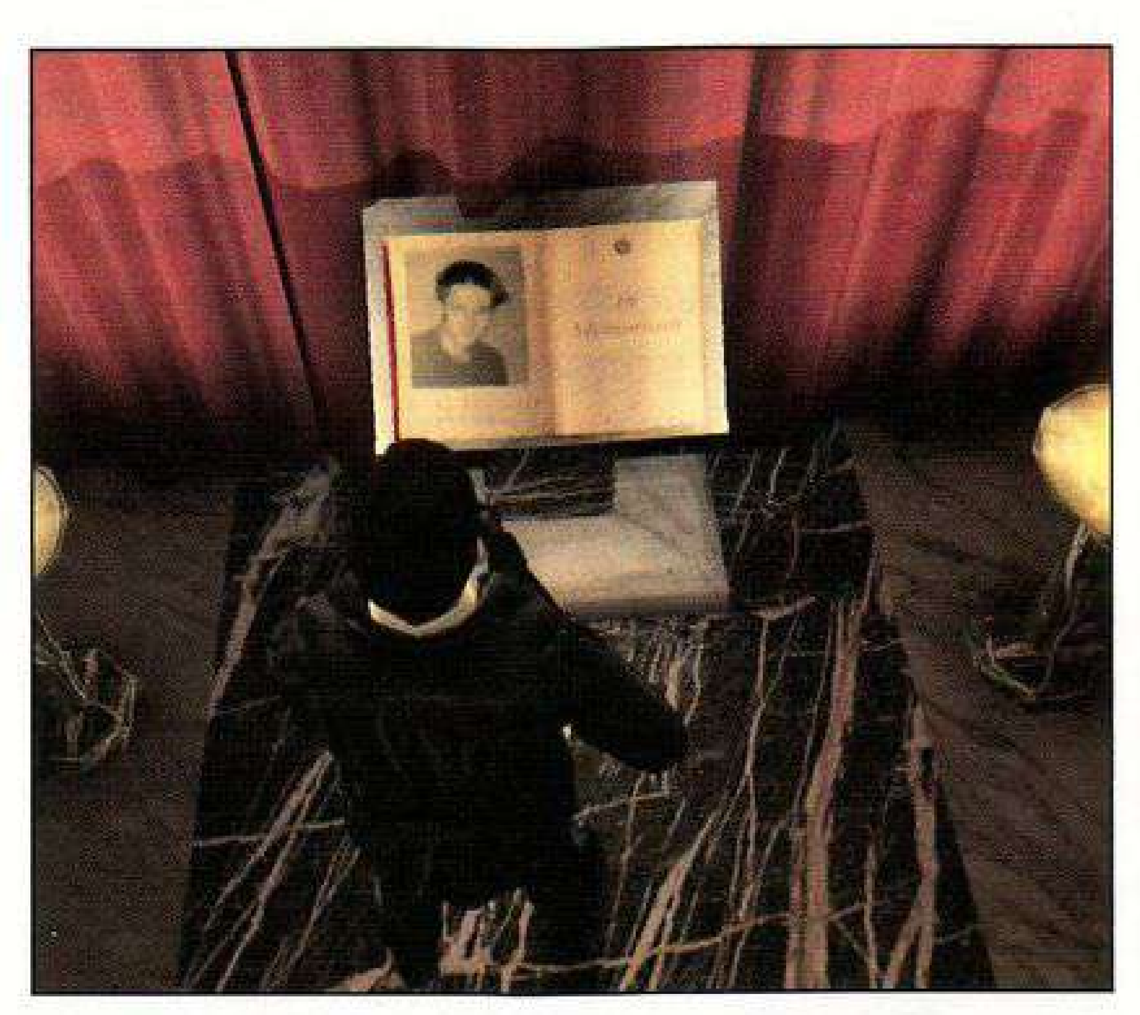


1337



Кто-нибудь знает, что означает это число? Признаюсь, я нет. А разработчики знают. Зачем еще, спрашивается, было совать его, куда ни попадя? Оно нарисовано на плеерах разных работников и на многих предметах в больнице. Странно все это...

Memorial

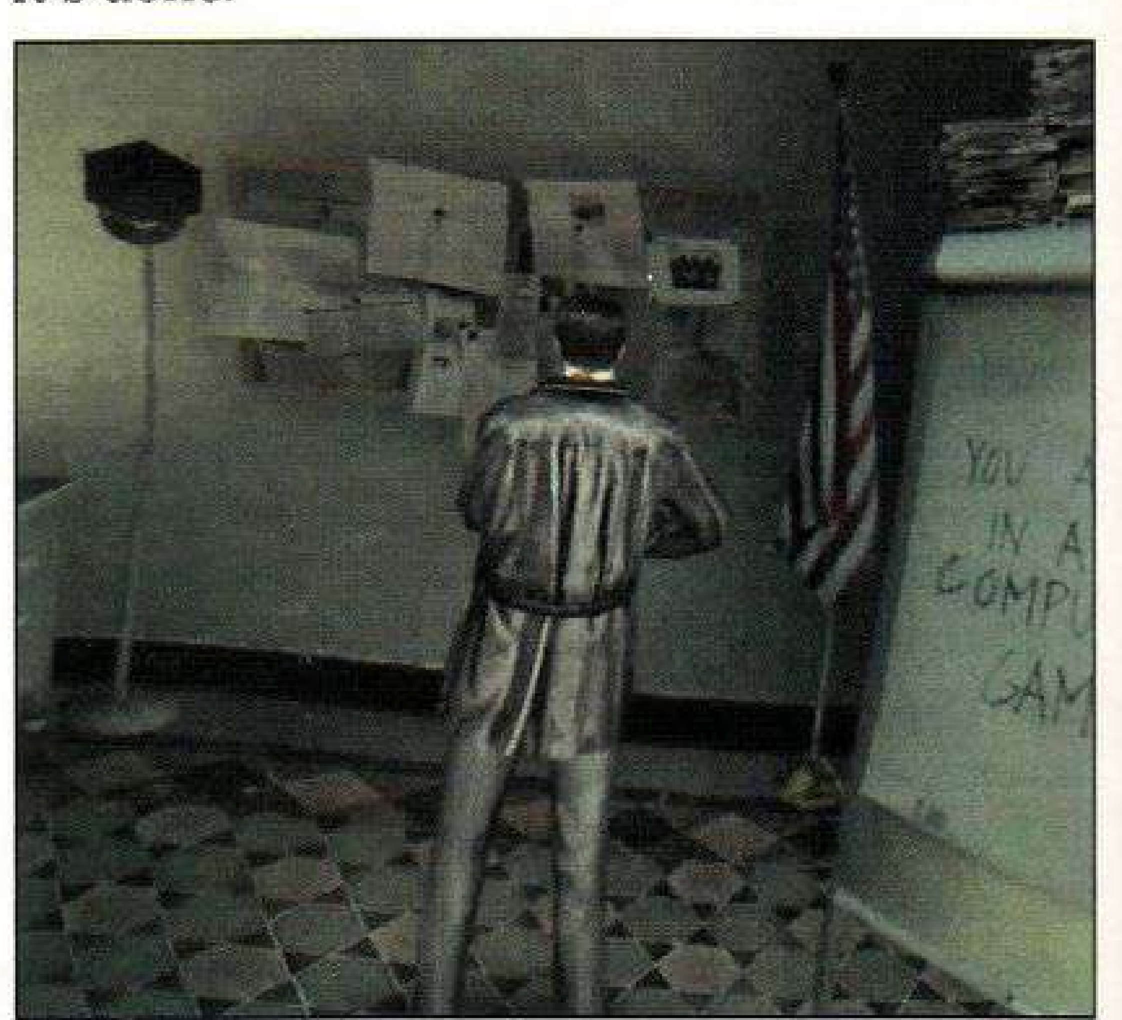


На седьмом уровне первой части можно найти секретную комнату. Когда вы спуститесь вниз на строительной лебедке и пробежите до самого низа лесов, вы обязательно заметите вылетевшего из окна бандита. По сюжету вам надлежит незамедлительно скакнуть в это самое окно и разобраться с обидчиками. Вместо этого пробежитесь по карнизу до угла. Вам будет мешать небольшая балка, но через нее можно перепрыгнуть. За поворотом вы увидите одно открытое окно. Лезьте в него. Вот вы и на месте. Это мемориал одного из создателей. Кроме как стоять и предаваться молчанию, разглядывая надписи, делать тут нечего.

Best Fan

У каждой хоть чего-нибудь стоящей игры полно фанатов. Обычно разработчики относятся к ним крайне пренебрежительно, разве что не разгоняют, предпочитая давать игре право говорить за них. У первой части MP было и поныне здравствует невероятное количество фанатов. Самым активным и фанатистым из них считается некто Baskinator. Вы не поверите, но Баскинатор - девушка. Непонятно, что там она успела наделать за время своего фанства, но ее портреты можно найти на официальном сайте компании 3D Realms, а остальные фанаты чуть ли ее не боготворят. Баскинатор попала и во вторую часть игры. Во время одной из миссий вам надо будет спросить код к двери у какого-то работника, который будет оттирать стену от граффити. Если вы взглянете на эту стену, то увидите надпись "Stay frosty, Baskinator." Кстати, чуть позже разные бандиты будут приказывать Максу Пэйну "Stay Frosty!" В любом случае перед нами крайне редкий случай, когда разработчики вспоминают в игре своих фанатов.

А еще примерно в конце игры вы найдете бильярдный стол. Возьмите какое-нибудь оружие, только не очень мощное, иначе шары раскидает по комнате, и попытайтесь загнать их в лузы. Когда останется один-два шара, вы обнаружите, что они ведут себя по-свински, самостоятельно катаясь по столу и аккуратно объезжая лузы. Старожилы же, гоняя шары, дружно смахнут слезу, живо вспомнив того самого... который when it's done.

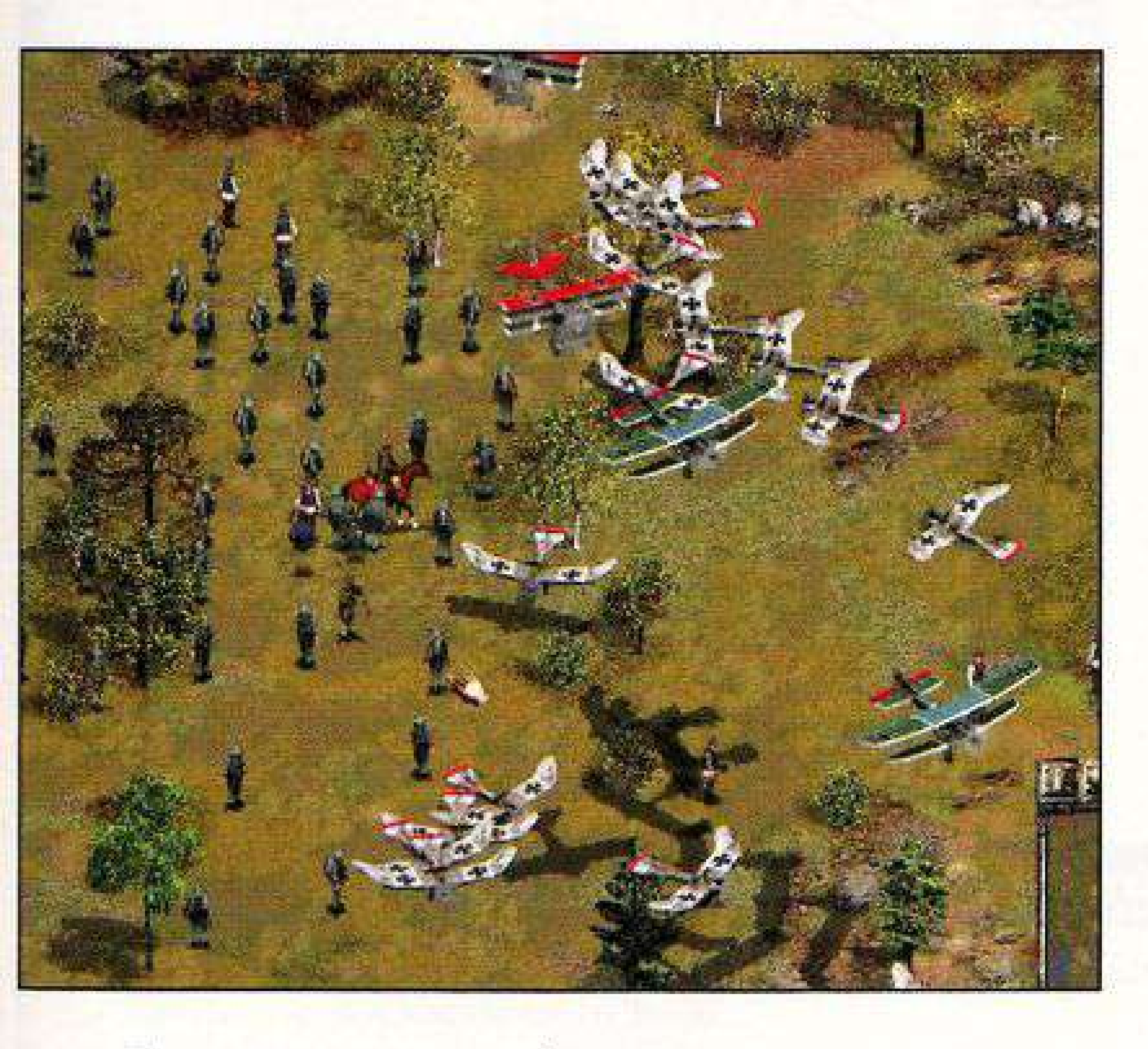


Во время одного из бредовых уровней, когда вы окажетесь внутри полицейского участка (там еще будет мужик на операционном столе) подойдите к своему рабочему месту и взгляните на планшет, стоящий рядом. Там написано: "Wake up! You are in a computer game." Надо же, кто бы мог подумать?

Когда вы будете скакать по карнизам в поисках снайпера, имеющего наглость обстреливать вашу квартиру, обязательно остановитесь в комнате со спящим стариком. Выключите телевизор (можно - выстрелом). Старик проснется и начнет нести параноидальную чушь. "Они шпионят за нами, они преследуют нас. Они услышат, что телевизор перестал работать". Интересная логика. Впрочем, чего тут удивляться? Взгляните лучше на бутылки, валяющиеся рядом, все сразу поймете.

CHEATS

Антанта (Entente World War I Battlefields)



Для включения/выключения режима читов нажмите Ctrl+Shift+H во время игры.

F - открывает карту;

G - облако иприта под курсором;

K - под курсором взрывается снаряд;

Shift+1...0 - под курсором появляются различные юниты игрока;

Ctrl+Shift+1...0 - под курсором появляются юниты противника;

Ctrl+Shift+A - выделяются все юниты игрока.

Chrome (Хром)



Во время игры вызовите консоль клавишей тильда [`] и введите код (с соблюдением регистра):

Cheat.GodMode(- режим бога;

Cheat.AddAmmo(- полный комплект аммуниции для выбранного (взятого в руки) оружия;

Cheat.FullHealth(- восстановить здоровье;

Cheat.NextMission(- пропустить миссию;

Cheat.TuneImplants(- включение всех задействованных на данном уровне имплантантов на полную мощность (100% вживление);

Cheat.GiveAmmo9mmShort(- получить упаковку 9mm аммуниции;

Cheat.GiveAmmo12mmShort(- получить упаковку 12mm аммуниции;

Cheat.GiveAmmo14mmLong(- получить упаковку 14mm аммуниции;

Cheat.GiveAmmoRockets(- получить упаковку ракет;

Cheat.GiveAmmoEnergy(- получить упаковку энергетические "патроны";

Cheat.GiveAmmo8mmLong(- получить упаковку 8mm аммуниции;

Cheat.GiveAmmoShotgun(- получить упаковку патрон для дробовика;

Cheat.GiveKnife(- получить нож;

Cheat.GiveGrenade(- получить ганату;

Cheat.GiveClusterGrenade(- получить осколочную гранату;

Cheat.GiveHealtex(- получить аптечку;

Cheat.GiveOCS(- получить OCS ("аптечка" для нервной системы);

Cheat.GiveCloakingDevice(- получить маскировочное устройство;

Cheat.GiveOCICrom(- получить OCI Crom (оружие);

Cheat.GiveMatsonACC(- получить Matson ACC (оружие);

Cheat.GiveNoNFrager(- получить NoN Frager (оружие);

Cheat.GiveC9S(- получить C9S (оружие);

Cheat.GiveC9A5(- получить C9A5 (оружие);

Cheat.GiveTAINitron(- получить TAI Nitron (оружие);

Cheat.GiveMAXatron(- получить MAX atron (оружие);

Cheat.GiveMatsonCAFS(- получить Matson CAFS (оружие);

Cheat.GiveTC234Sup(- получить TC 234Sup (оружие);

Cheat.GiveBjornHD(- получить Bjorn HD (оружие);

Cheat.GiveTC234(- получить TC234 (оружие);

Cheat.GiveGLDragoon(- получить GL Dragoon (оружие);

Cheat.GiveLeRogue(- получить Le Rogue (оружие);

Cheat.GiveOCIX4(- получить OCIX4 (оружие).

Имейте ввиду, оружие не дублируется. Иными словами, если у вас в Inventory есть C9A5, то получить второй C9A5 вы сможете, только выбросив первый из рюкзака.

Freedom Fighter



Бонусный уровень: после окончания игры открывается доступ к бонусному уровню Liberty Island.

Читы: во время игры быстро напечатайте:

ioigod - неуязвимость;

ioiflymo - замедляет падение мертвых тел;

ioicharisma - максимальное количество напарников;

ioiammo - неограниченный боезапас;

ioiblind - невидимость;

ioifastmo - увеличить скорость;

ioislowmo - замедлить скорость;

ioishotgun - получить дробовик;

ioirocket - получить гранатомет;

ioihgun - получить пулемет;

ioisniper - получить снайперскую винтовку;

ioirifle - винтовку.

Консольные читы: отредактируйте файл freedom.ini. Вставьте строку

Enableconsole 1

Запустите игру и вызовите клавишей [`] консоль. Можете вводить следующие команды:

Help - полный список консольных команд;

giveall - все предметы;

giveneeded - все необходимое для завершения уровня;

god 1 - неуязвимость;

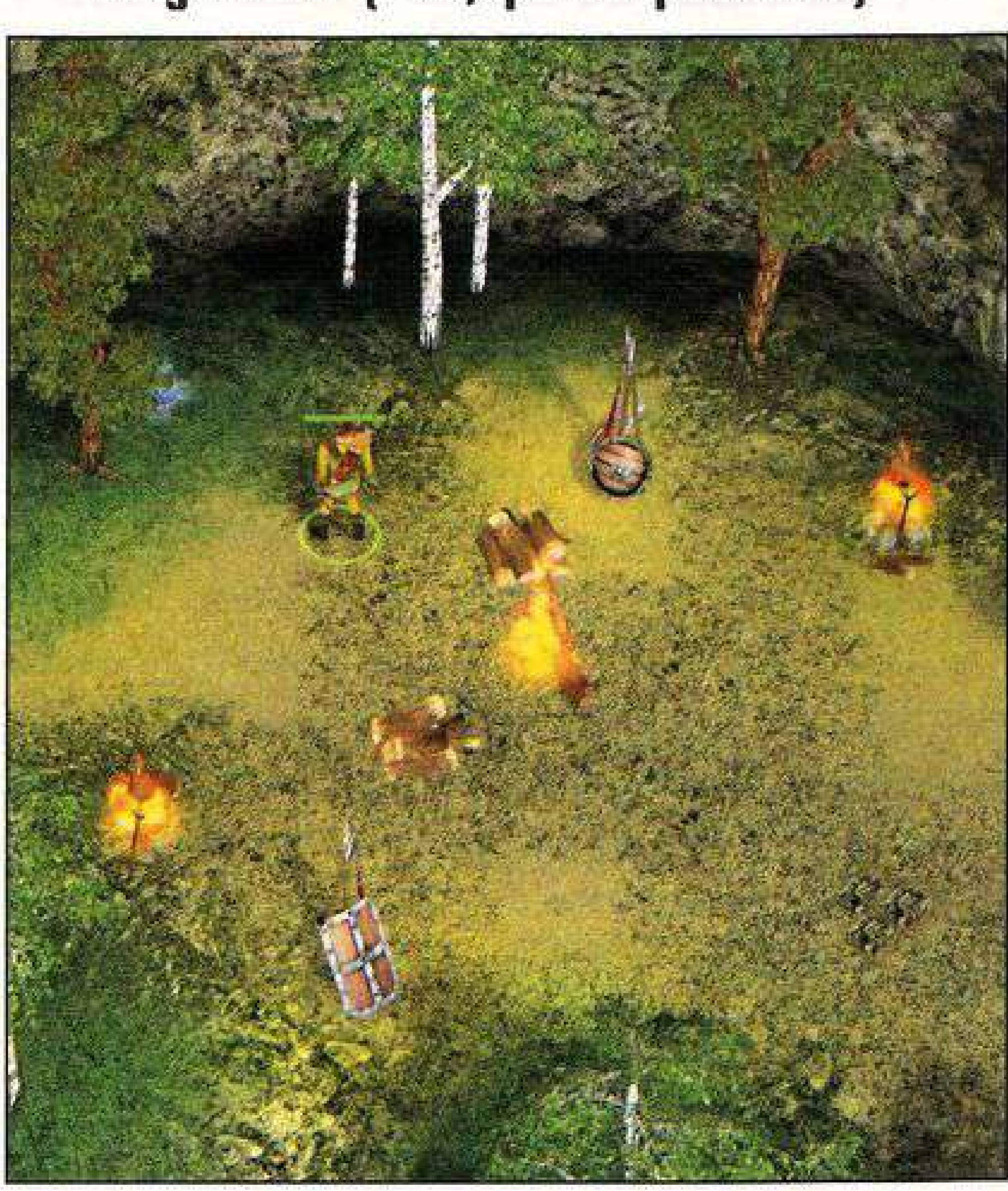
infammo - неограниченный боезапас;

invisible 1 - невидимость;

reload - начало уровня;

blockfire - запрет стрельбы противника.

Knightshift (Рыцари за работой)



Для ввода читов нажмите Enter, потом наберите код, снова нажмите Enter.

Сначала введите **KnightCheater** - этот код включает все читы.

Далее можно вводить коды:

setmaxmoney x (где x - любое число) - дает вам X-количество денег;

playMusic x - проигрывает музыкальную тему под номером x.

Max Payne 2

Создайте ярлык файла "maxpayne2.exe". Кликните на нем правой клавишей мыши и выберите "Properties." В поле "Target" вы увидите адрес вашего файла maxpayne2.exe. Добавьте к пути запускаемого файла параметр "-developer". Если соблюдены установки по-умолчанию, то строка получится следующей: "C:\Program Files\ Rockstar Games\Max Payne 2\Max Payne2.exe" -developer. Заметьте что -developer находится вне кавычек. За-

Демурги 2

Для начала нужно вызвать консоль, для этого нажмите '~'. Этой же клавишей консоль можно убрать. Для активации режима кодов введите слово EtherRevelation и нажмите Enter.

По ходу режима приключений можно пользоваться следующими кодами:

open_fog - снять Туман Войны;

lose - проиграть кампанию;

win - выиграть кампанию;

player - информация об игроках;

give all - добавляет 8561212 единиц каждого ресурса, кроме эфира;

view resources - информация об имеющихся ресурсах;

open_tomb - неизвестно (приводит к зависанию игры).

Во время режима боя можно пользоваться следующими кодами:

lose - проиграть бой;

win - выиграть бой;

view_hand - показать имеющиеся у противника заклинания;

hide_hand - скрыть имеющиеся у противника заклинания;

swap - поменяться с противником местами;

view army - информация о вашей армии;

view hand - информация о ваших заклинаниях;

view players - информация об участниках боя;

view spells - перечислить четырехбуквенные коды всех заклинаний и существ;

add spell <4-буквенный код> - мгновенно добавляет соответствующее заклинание в "руку", например: add spell TIWR ;

add creature <4-буквенный код> - мгновенно добавляет соответствующего монстра в армию, например: add creature TIWR ;

change health - привести показатель здоровья к указанной величине, например: change health 100;

change mana - привести показатель маны к указанной величине, например: change mana 100;

change links - привести показатель связей к указанной величине, например: change links 100;

change enemy health - аналогично, для противника;

change enemy mana - аналогично, для противника;

change enemy links - аналогично, для противника.

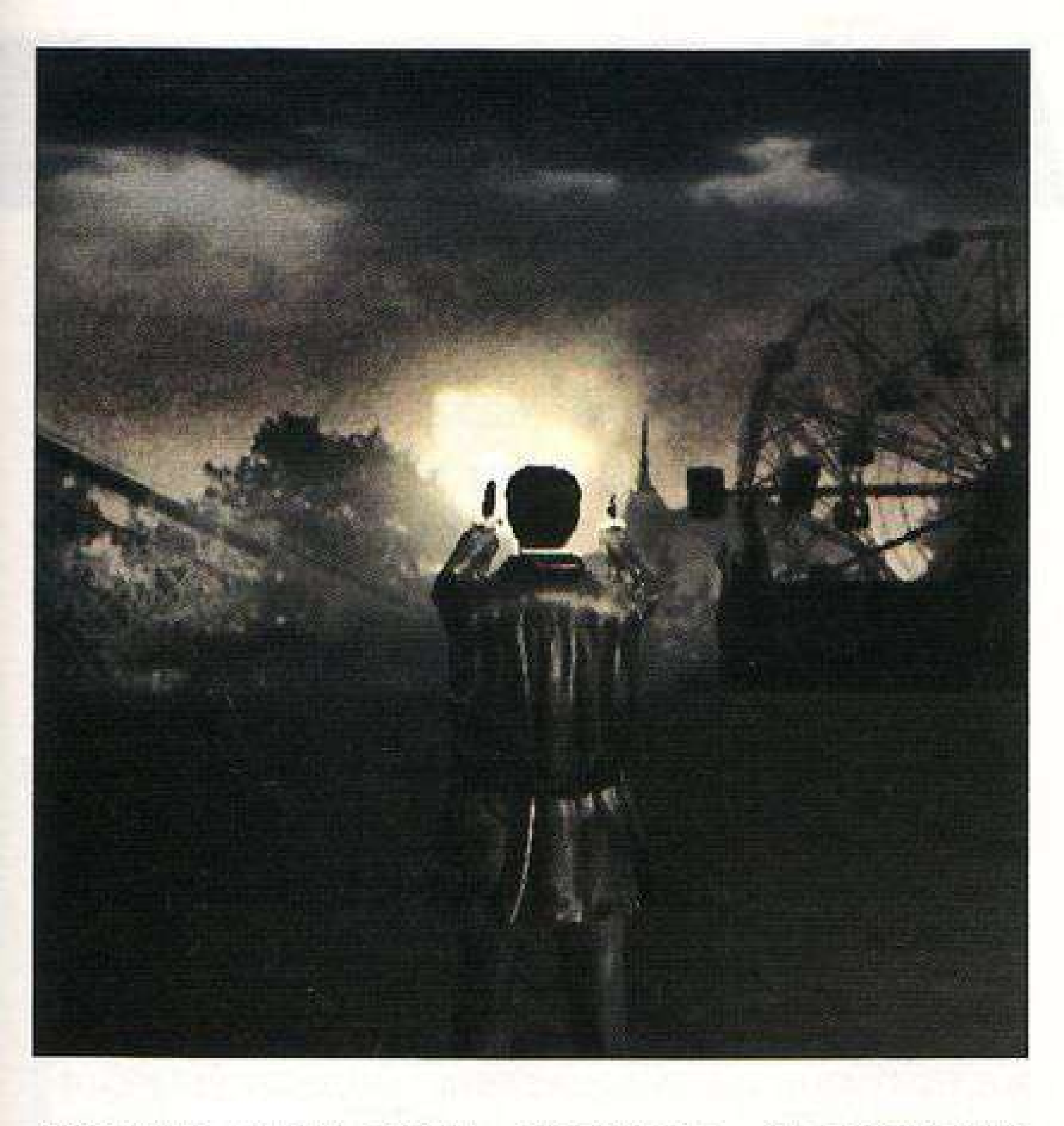
Четырехбуквенные коды заклинаний и монстров:

OUD1 - Бесцветный Жнец
OUD2 - Бесцветный Разрушитель
OUD3 - Бесцветный Убийца
OUE3 - Бесцветный Ловкач
ZAPP - Электрошок
WZSP - Призрак-колдун
WTLK - Водная Связь
WTEL - Элементаль воды
WRSP - Призрак-воин
WRBN - Единство
OST1 - Бесцветный Мститель
OST2 - Бесцветный Каратель
OST3 - Бесцветный Искупитель
OUS3 - Бесцветный Целитель
WNPZ - Парализация
WNMG - Маггот
WNHR - Охотница
WNFL - Огненный Ветер
WNBL - Благословение
WLWD - Стена ветра
CAFG - Плотоядный Фингус
WLMG - Стена магмы
BEHD - Злобоглаз
WLLV - Стена лавы
WLIL - Стена иллюзии
WLIF - Стена адского пламени
BRAB - Бронзовое исчадие
KBGD - Кобольд-стражник
BLDG - Черный дракон
DECN - Разочарование
CHCM - Переподчинение
BLKD - Защита
FLIC - Язык Пламени
BANN - Склероз
CMBN - Самопожертвование
AILK - Воздушная Связь
BUGD - Синий дракон
ANHL - Аннигиляция
AREL - Элементаль воздуха
BASO - Шипы Душ
BEQN - Королева пчел
ANFR - Древний Лес
AVEL - Старейшина авиаков
CLON - Клонирование
AVSC - Авиак-разведчик
ALNS - Клеймо Бесцветности
AMNS - Амнезия
BEWR - Пчела-воин
ANTN - Вековой древень
BRRL - Разрушение Реальности
BHWR - Злобоглаз-воин
ALST - Альфа-удар
ENVM - Отравление
BROT - Сожжение
ENWO - Стойкость Леса
FRNT - Ярость Природы
ASST - Пепельный Шторм
GRUN - Великое Развоплощение
CURS - Напасть
CTST - Катастрофа
FRST - Огненный Шторм
MCWY - Червезавр
IRRT - Раздражение
GSWR - Великая защита от колдовства
WLFC - Стена силы
MTPT - Мантис-патриарх
FURY - Бешенство
LSUS - Малое Развоплощение
LSWR - Малая защита от колдовства
ORWR - Орк-воин
PRWR - Планарный Барьер
SPWR - Дух Войны
PRWT - Обесцвечивание
STMZ - Стальной мехозавр
VTLY - Живучесть
WLDT - Стена искажения
WLDG - Стена кинжалов
TWST - Смерч
STTX - Сильный Токсин
WLBZ - Стена бриза
WLBR - Стена горящего камня
WLBL - Стена лезвий
WLAR - Стена воздуха
WKHR - Ходячий ужас
WHAS - Клубящийся пепел
WETX - Слабый Токсин
WEAK - Слабость

VOLC - Вулкан
VBAT - Летучая мышь-вампир
UPGD - Благословение Леса
UNSM - Развоплощение
TWEN - Искаженное Улучшение
TRSN - Древесная змея
TRLB - Притяжение Данных
TREM - Дрожь
TRAD - Причудливый Обмен
TPLF - Откачка Жизни
TNSA - Молодой древень
TIWR - Клещ-воин
TIWK - Рабочий клещ
TIQN - Королева клещей
THIF - Вор
TGSK - Ледяной Щит
TANT - Древень
SYMB - Симбиоз
SWSN - Болотная змея
SWMN - Пилильщик
SWHL - Болотный нимб
STWO - Сила Леса
STSK - Каменная Кожа
STSI - Стазис
STRT - Вонючая крыса
STRG - Усиление
STMC - Стальной мехос
STAT - Усиление Атаки
STAB - Стальное исчадие
SPWB - Паутина Душ
SPRT - Эфирная Жажда
SPRG - Уничтожение
SPLK - Эфирная Подпитка
SPFG - Плюющийся фингус
SPBR - Очищение
SPBA - Призрак Василиска
SNRG - Кольцо Камней
SNOV - Сверхновая
SNHG - Сад Камней
SNCR - Круг Камней
SMWB - Бесцветный Рыцарь
SMVL - Малый колесник
SMTG - Бесцветный Воин
SMOK - Дым
SMFX - Бесцветный Разведчик
SLWL - Кремневая стена
SLRP - Самовосстановление
SHWL - Призрачный волк
SHSP - Призрак-шаман
SHSK - Ледяной Панцирь
SHFR - Щит Силы
SHCL - Острые Когти
SGHT - Разрушитель Чар
SFGS - Удушающий Газ
SEHL - Морской нимб
SCSK - Ледяная Чешуя
SCBR - Второе Рождение
SACR - Растворение
RZMN - Потрошитель
RVHL - Речной нимб
RVHG - Опустошающий Голод
RPST - Ремонтная Мастерская
RNST - Каменный Дождь
RKWL - Каменная Стена
RIOT - Бескровие
RIFT - Разлом
RFPT - Армированный птерос
REPR - Ремонт
REDR - Переадресация
RECL - Импульс данных
RDRS - Воскрешение
RDLG - Молния
RDKN - Конунг
RDIS - Безумие
RDHL - Лечение
RDDG - Красный дракон
RDDF - Защита
RDCM - Подчинение
RDCL - Возрождение
QKFX - Быстрая Починка
PWTP - ОТкачка Эфира
PTRS - Птерос
PSBR - Эфирная Мощь
PRGD - Маяк
PRFY - Очистка
PRBN - Эфирные Узы
PRAT - Чумная крыса

PLWP - Деформация Бесцветности
PLSL - Планарная Печать
PLMR - Превращение
PHWL - Стена нереальности
PCDU - Пыль
PALN - БолеваЯ Связь
OVRL - Перегрузка
OUS2 - Бесцветный Чародей
OUS1 - Бесцветный Маг
OUE2 - Бесцветный Ткач
OUE1 - Бесцветный Чароед
ORSH - Орк-шаман
ORPL - Бесцветная Зыбь
ORGD - Орк-стражник
ORFT - Бесцветное Оживление
OREL - Старейшина орков
OMWP - Бесцветная Напасть
OMSW - Бесцветное Воровство
OGKN - Вождь людоедов
OFLX - Бесцветный Шторм
OEXC - Обмен Планами
OCRP - Увечье
OCLV - Бесцветный Молот
OBLS - Бесцветный Удар
NWLF - Ночной волк
NOIS - Помехи
MYHO - Мистический шершень
MXHP - Большой прыгун
MTSC - Мантис-летописец
MOTI - Матка клещей
MOBE - Матка пчел
MNVR - Эфирный Вихрь
MNTX - Эфирный Урожай
MNTS - Мантис
MNTP - Эфирный Родник
MNTH - Колючий Эфир
MNST - Эфирный Шторм
MNHP - Малый прыгун
MNDW - Эфирный Фонтан
MNDP - Капля Эфира
MNBR - Эфирный Бриз
MNBN - Обжигающий Эфир
MLFI - Черный некромант
MGHT - Мощь
MDWP - Стирание Разума
MDNS - Безумие
MDBL - Удар по Разуму
MCWU - Механический червь
MCWO - Механический червяк
MALS - Проклятие
MAHO - Магический шершень
LSST - Боевой Дух
LSPC - Пакет Данных
LSHE - Оздоровление
LSDS - Нерешительность
LQRL - Кража Реальности
LNRD - Отражение
LMWK - Ламия-колдунья
LMWD - Ламия-повелительница
LMWA - Ламия-воительница
LMMN - Ламия-монахиня
LGST - Шторм Молний
LFGR - Телохранитель
LEWR - Малая защита от чар
LCWR - Малая защита от созданий
LASN - Озерная змея
KBWR - Кобольд-воин
KBSH - Кобольд-шаман
KBEL - Старейшина кобольдов
JYHD - Злость
JUST - Баланс
JRRG - Реанимация
IRMZ - Железный мехозавр
IRMC - Железный мехос
IRAB - Железное исчадие
INCR - Искажение Реальности
IMML - Ярость
IMMB - Парализация
ICST - Снежная Буря
HUNG - Гололед
HRCN - Ураган
HOPR - Прыгун
HOAM - Враждебное Окружение
HEAL - Лечение
HAST - Спешка
GRTN - Старый древень
GRSN - Травяная змея

GROG - Серый людоед
GRHE - Исцеление
GRFG - Фингус-патриарх
GRDG - Зеленый дракон
GLDT - Слепящая Пыль
GIFT - Подарочек
GEYS - Гейзер
GEWR - Великая защита от чар
GCWR - Великая защита от созданий
GBNS - Великое Растворение
GBIN - Гибберлин-подстекатель
GBGN - Шайка гибберлинов
GBBR - Гибберлин
GBAT - Гигантская летучая мышь
FTDS - Роковая Болезнь
FTCH - Эфирная Почта
FRWN - Свежий Верет
FRWA - Огненная Волна
FRGS - Веселящий Газ
FREL - Элементаль огня
FRBL - Огненный Шар
FOGG - Туман
FMFI - Серый некромант
FLOD - Наводнение
FDBK - Зеркало
FAIL - Поломка
EXIL - Изгнание
ETTD - Очищающая Жертва
ETCH - Эфирный Резонанс
ETAM - Эфирная Защита
ERQA - Землетрясение
EREL - Элементаль земли
ERBN - Кровные Узы
ENRG - Подзарядка
ENLH - Прочвещение
ENFR - Форсирование
ENFL - Бессилие
ENBR - Энергетический Барьер
ENAL - Общая Подзарядка
EHUN _ Охотница
DWND - Истощение
DSIG - Дезинтеграция
DRGS - Ослабляющий Газ
DRFR - Темный Лес
DRAT - Заразная крыса
DPGS - Подавляющий Газ
DOMN - ГОсподство
DNFR - Густой Лес
DMRT - Проклятая крыса
DMRD - Господство
DISM - Лишение Силы
DELS - Перестановка
CTMN - Раскройщик
CRIV - Разрушающий Плющ
CRHG - Проклятие Голода
CRBL - Огненный Кулак
COPL - Канал Жизни
COMT - Комета
CNBL - Каннибализм
CNAR - Густой Воздух
CLSP - Призрак-жрец
CLSN - Очищение
CLNP - Снятие Чар
CLIG - Молния
CLFR - Маска Ужаса
CHNL - Эфирная Торговля
CCLP - Циклоп
CANV - Сила жертвоприношения
BRRD - Огонь
BRMZ - Бронзовый мехозавр
BRMC - Бронзовый мехос
BRGR - Пылающие Могилы
BNSH - Растворение
BLSS - Благословение
BLNC - Равновесие
BHMO - Матка злобоглазов
BGVL - Большой колесник
BEWK - Рабочая пчела
BDEX - Телесный Обмен
BATT - Летучая мышь
AWAK - Обновление
AVMK - Авиак-стрелок
AVAS - Авиак-убийца
ASLT - Штурм



пустите игру этим ярлыком, и вызовите консоль - нажмите "~". Теперь можно вводить коды:

getallweapons - получить все стволы;
clear - очистить консоль;
mortal - выключить режим бога;
gethealth - 1000 здоровья;
getpainkillers - 1000 пэйнкиллеров;
getberetta - беретта с 1000 патронов;
getcoltcommando - кольт "Коммандо" с 1000 патронов;
getdeserteagle - "Пустынный Орел" с 1000 патронов;
getdragunov - винтовка Драгунова с 1000 патронов;
getingram - Узи с 1000 патронов;
getkalashnikov - автомат Калашникова с 1000 патронов;
getmolotov - 1000 бутылок коктейля Молотова;
getmp5 - МП5 с 1000 патронов;
getpumpshotgun - помповый дробовик с 1000 патронов;
getsawedshotgun - обрез с 1000 патронов;
getsniper - снайперская винтовка с 1000 патронов;
getstriker - страйкер с 1000 патронов;
god - режим бога;
coder - все оружие, здоровье, патроны, режим бога;
jump10 - прыгнуть в 10 раз выше, чем обычно;
jump20 - прыгнуть в 20 раз выше, чем обычно;
jump30 - прыгнуть в 30 раз выше, чем обычно;
help - список всех команд консоли;
quit - выйти из игры;
showhud - показать HUD.

Предупреждение: После использования кодов игра начинает работать нестабильно - может вылететь, зависнуть, телепортировать вас в начало уровня.

Midnight Outlaw Illegal Street Drag



Деньги: создайте нового игрока (new profile) и назовите его HenryJarl. У вас с самого начала будет $100,000 и 80 единиц уважения (Respect).

No Man's Land

Во время игры нажмите клавишу Enter, введите один из кодов и снова нажмите Enter.

GOLDENMONKEY - получить 1000 золота;
BACKWARDSBONUS - получить 1000 дерева;
HOPPINGBONUS - получить 1000 еды;
WICKEDWANGO - получить 10000 ресурсов;
RAINBOWRING - показать всю карту;
BLOODMODE - "кровавый" режим;
ANGELPASS - выиграть миссию.

Outlaw Golf

Начните игру как обычно. Создайте нового игрока с именем Golf_Gone_Wild. При этом будут открыты все бонусы, которые вы зарабатываете в игре - все персонажи, все клюшки и т.д.

Операция Silent Storm

В Silent Storm есть возможность поиграть в режиме Hot Seat. Для этого необходимо вызвать консоль - клавишей "`". В консоли нужно ввести (без кавычек) команду "multiplayer Номер карты". Примеры подходящих номеров мультиплеерных карт: 4412, 4413, 4414. Например:

multiplayer 4412

В стандартной установке консоль не вызывается. Для того чтобы она вызывалась, нужно:

1. Прописать в файле \cfg\input.cfg, в разделе Base строку:

bind console "'

2. В начале файла \cfg\autoexec.cfg прописать строку:

wirbelwind

Чтобы посмотреть все команды консоли введите "Help".

TRON 2.0



Во время игры нажмите клавишу T (по умолчанию она отвечает за чат) и вводите следующие коды:

mpgod - режим бога;
mphealth - полный запас здоровья;
mpkfa - весь арсенал (альфа-версии), полный запас здоровья и энергии;
pmtears - замена боевых подпрограмм на аналогичные альфа-версии (есть возможность оставить старые версии);
mpmaphole - перейти на следующий уровень;
mpguns - равноценно команде mptears;
mpnextmission - равноценно команде mpmaphole;
mpguns - весь арсенал;
mparmor - полная броня.

Внимание: при включенном режиме бога не работают выключатели, для функционирования которых необходимы затраты энергии.

UFO Aftermath

Чтобы получить возможность ввести коды, найдите в корневом каталоге игры файл config.cfg (если его нет, запустите файл launcher.exe, который создаст файл автоматически). Откройте его с помощью любого текстового редактора и среди прочих команд с началом KEY добавьте отдельной строкой:

KEY "cheats" BOOL TRUE

Теперь во время игры нажмите Shift+[`] (тильда) чтобы открыть консоль - она есть и на стратегическом экране с земным шаром, и на тактическом с наземными сражениями.

Для тактического экрана:

godmode - бессмертие ваших солдат. Учтите, что полученные ранения все равно учитываются, и хотя ваши подручные умереть не смогут, в больницу после сражения попадут надолго;
quickvictory - мгновенная победа. Не рекомендуется использовать в некоторых сюжетных миссиях, где необходимо забрать важный квестовый артефакт;
quickabsolutevictory - мгновенная победа с получением квестового предмета, если таковой был в миссии;
visibility - показывает поле зрения выбранного солдата. Не слишком нужная функция, ибо показывает поле зрения только в один момент времени, пока солдат не переместится в другое место;
hitpoints - демонстрирует хитпойнты у всех врагов.

Для стратегического экрана:

all items - добавляет в инвентарь по единице всех видов оружия и оборудования в игре;

Также в игре есть (по крайней мере, был, если на данный момент его уже исправили патчами) небольшой баг, помогающий быстро прокачать ваших бойцов. Система раздачи экспы в UFO:A строится не только на убийстве алиенов, но и на подсчете, сколько раз каждый из персонажей выстрелил во время миссии. Таким образом, чем больше вы стреляете, тем больше экспы получаете. Это можно запросто использовать: надо выдать на одну из начальных миссий всем солдатам самые простые шотганы (с ними множитель экспы получается самый большой), плюс полный рюкзак патронов, после чего приказать персонажам долго и нудно палить в любую точку, пока они не потратят весь боезапас. Таким образом за одну миссию удавалось набрать до 30000 экспы. Н

НОВОСТИ ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Андрей БУТУСОВ
Horse With No Name

Стекло vs. пластик - кто победит?



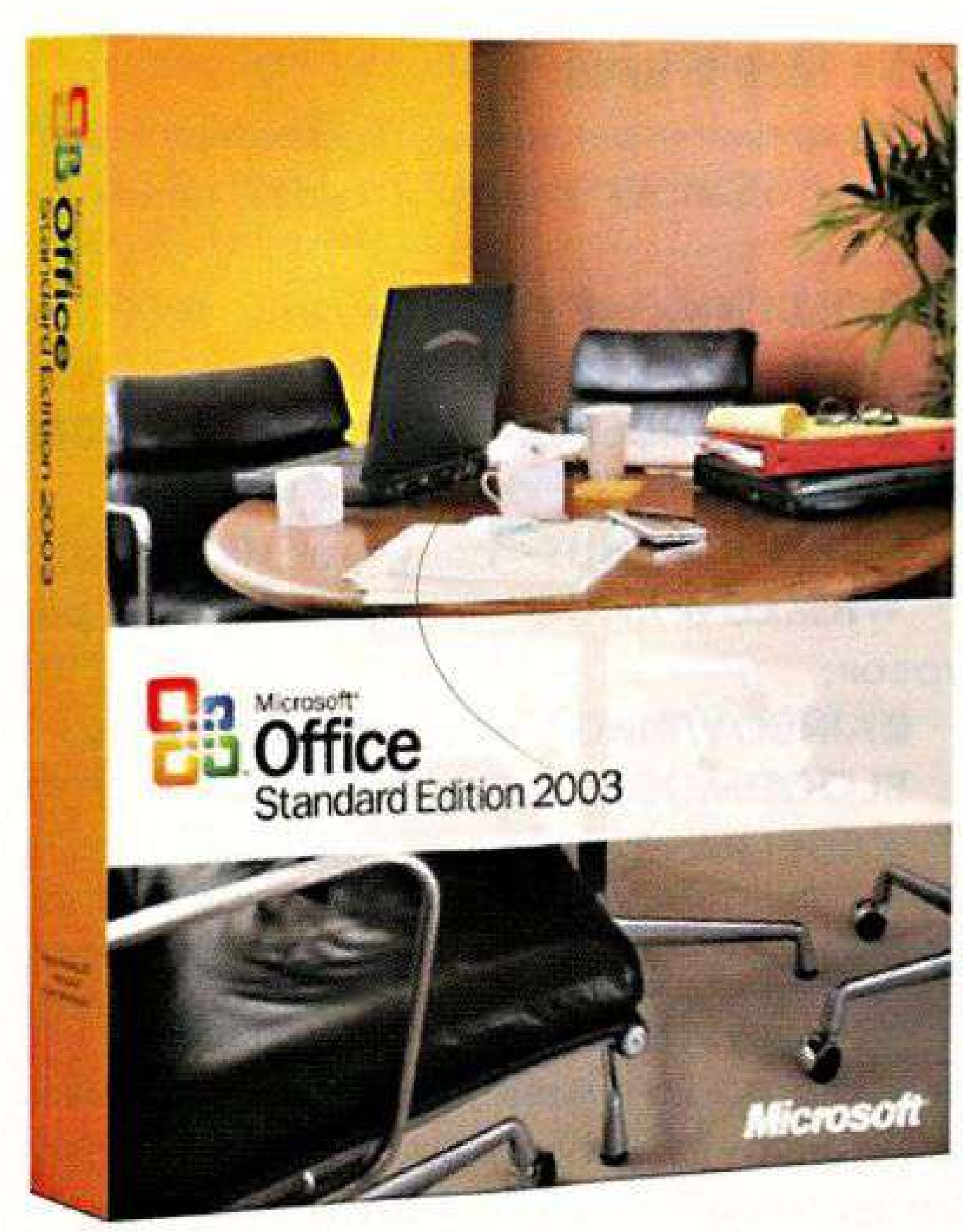
Компания Crystage Inc. представила на суд общественности новую сенсорную панель. Основное отличие данного продукта - стеклянная основа. Сфера применения новинки - замена традиционных пластиковых экранов в наладонниках и им подобных устройствах. Основным недостатком пластика, при относительной дешевизне, является слабая сопротивляемость истиранию, малая стойкость покрытия "на разрыв". Технология от Crystage Inc. позволяет использовать стеклянные пластины толщиной 0,2 или 1,1 мм в качестве основы для такой панели. Стекло надежно защитит уязвимый ЖК-экран от повреждения, при этом выдерживая до 50-ти миллионов нажатий с усилием в 250 грамм. А еще стекло, как оказалось, прозрачнее нынешнего сенсора. Проницаемость пластика всего 78%, тогда как у новой основы - 87%. Отсюда следует, что устройства с новым типом сенсора могут использовать менее мощную лампу подсветки, а соответственно при той же емкости батарей будут работать дольше. - *А.Б.*

Медицина по-американски

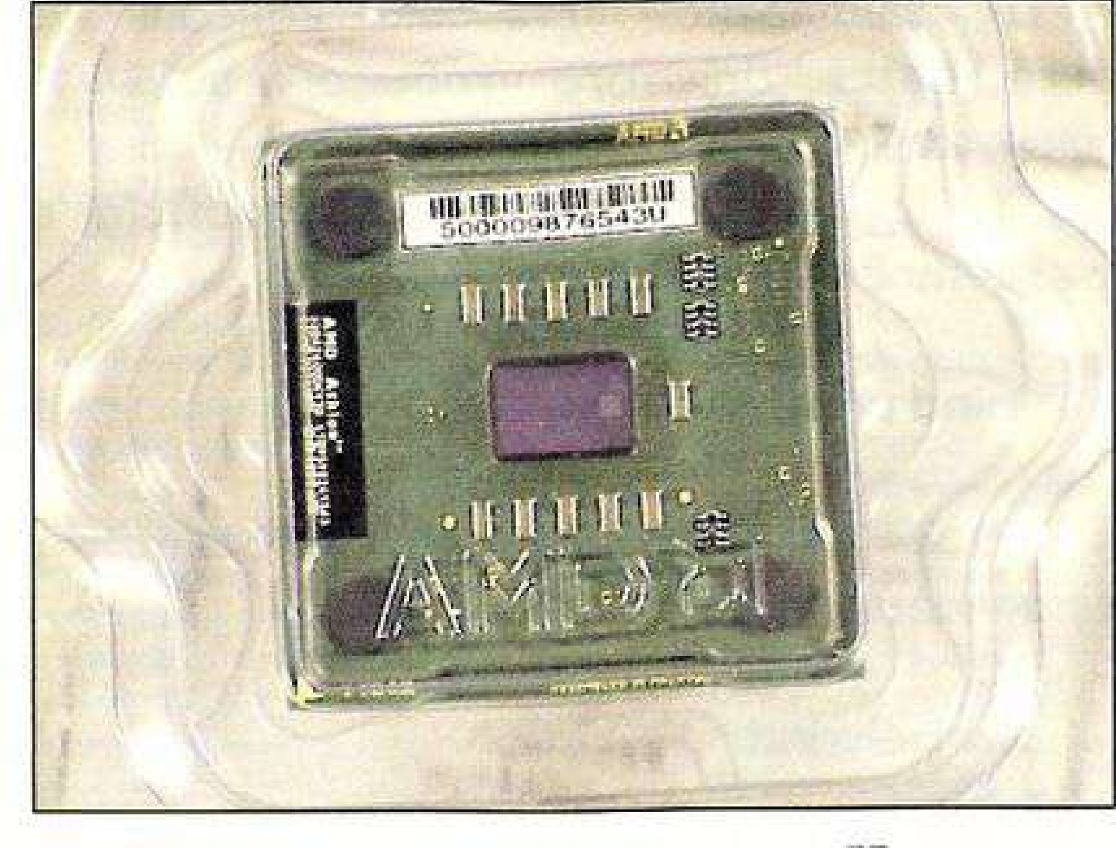
И снова Штаты впереди планеты всей. Американские исследователи создали микрочип, который содержит лекарство и, будучи помещен в человеческое тело, начинает постепенно выпускать медикамент. Чип позволяет больному больше не принимать препарат самостоятельно, что исключает возможность употребления неверных лекарств, так называемый человеческий фактор. Новинка сможет помочь людям, принимающим множество различных препаратов одновременно, и тем, чья болезнь влияет на память. Время работы такого чипа, по предварительным данным, порядка 140 дней. В данный момент новинка проходит испытания, по завершении которых возможен ее пуск в серийное производство. - *А.Б.*

Microsoft - за безопасную почту

Компания Microsoft предложила новое решение, позволяющее обезопасить электронную переписку. В новую версию Microsoft Office включен пакет управления информационными правами (Information Rights Management Project). Данный пакет позволяет запретить отправку сообщения на печать, пересылку и даже уничтожить сообщение по прошествии определенного отправителем времени. Целевая аудитория для данного новшества - правительственные учреждения, радеющие за предотвращение утечки конфиденциальной информации, и крупные фирмы, как зеницу ока хранящие свои коммерческие тайны. - *А.Б.*



Обман или забота?



И снова перемаркировка. Немногие, наверное, помнят самую первую волну так называемых "перебитых" процессоров. Тогда еще Pentium I. Процессоры проверялись на разгон, и, при работе на более высоких частотах, маркировка на них менялась на более высокую, а соответственно повышалась и цена. Теперь этим грешат американцы. На этот раз жертвой перемаркировки стала компания AMD и ее знаменитые процессоры Athlon XP. Однако фирма-производитель отказалась сидеть, сложа руки, и с целью защиты ввела в маркировку двухмерный штрих-код. Код размером 3x3 соответствует стандарту Data Matrix. Один минус - глазом такой штрих-код не прочитать, а специальных сканеров с поддержкой таких кодов мало, да и стоят они дороговато. - *А.Б.*

Электронная аура



Человек - сеть. Возможно ли такое? "Да", - отвечают изобретатели из японской компании NTT Docomo. На Sig Graph 2003 они представили вниманию общественности технологию локальной сети ElectAura-Net. Технология использует человеческое тело как среду для передачи информации. Идея не новая, но основное достижение японцев - скорость передачи информации. Теперь по телу можно "пускать" 10 Mbps. Еще одно отличие - возможность организации связи один-ко-многим. К несчастью, помимо собственного тела, потребуется еще и специальный "коврик" - некое напольное покрытие, ступив на которое пользователь "подключается" к сети. На данный момент в разработке находятся методы, позволяющие увеличить скорость обмена информацией. Также рассматриваются варианты с планировкой целых этажей и даже отдельных зданий с организацией моментального подключения и автоподстройкой сети под изменяющуюся топологию. - *А.Б.*

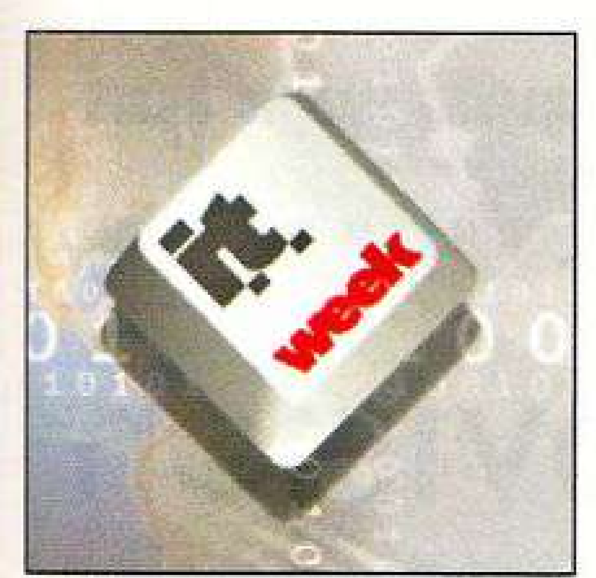
"Ускоренные" мобильники



ATI и Motorola заключили соглашение, по которому ATI будет поставлять свои чипы Imageon для сотовых телефонов этого американского производителя. Motorola V300, V500 и V600 будут оснащены чипами канадского производства. Imageon "умеет" управлять 2D графикой, декомпрессией JPEG и MPEG в телефонных аппаратах. Встроенный контроллер LCD, возможность управления фотокамерой, запись видео с частотой 15 кад/сек - все это Imageon. Остается только подключить к телефону клавиатуру, мышь и монитор - только этого не достает простому пользователю. Возможно, скоро мы увидим материнские платы от Intel для мобильных телефонов от Nokia, а Creative начнет делать медиачипы для Siemens. - *А.Б.*

Прощай, Комтек!

Комтека больше не будет. Столь любимая российской молодежью выставка окончательно умерла. Процесс "деградации" наблюдался на протяжении последних нескольких лет, и вот владельцы бренда Comtek решили, что нет никакого смысла организовывать выставку в бу-



дущем. "Comtek утратил свою мощь", - сказали представители британской фирмы-хозяина ITE. На смену Комтеку придет так называемая IT-Week - неделя специализированных выставок размером поменьше. Прощай, Комтек, нам было хорошо вместе. - *А.Б.*

Никогда не говори SHIFT (кто-то может из-за этого потерять миллионы)


"Подопытный" певец

Выпускник Принстонского университета Алекс Халдерман исследовал технологию MediaMax CD-3 от Sunn Comm Technologies Inc., предназначенную для защиты музыкальных компакт-дисков от копирования. После чего выложил на своем сайте статью достаточно академического рода, в которой рассказал широкой публике о том, что для обхода защиты юзеру всего-то нужно во время загрузки диска зажать клавишу SHIFT. В ходе проверки он воспользовался выпущенным в прошлом месяце диском Энтони Хемилтона "Comin' From Where I'm From", который был издан с лицензированием упомянутой технологии.

Реакция SunnComm Technologies Inc. не замедлила последовать. Оно и неудивительно, если учесть, что вскоре после обнародования "шифтовой" информации стоимость компании упала ни мало, ни много - на $10 миллионов (за счет приличного снижения курса акций компании). Компания пообещала подать на Алекса в суд по поводу нарушения им закона о защите копирайта (Digital Millennium Copyright Act). Компания заявила, что считает выводы Хелдермана относительно надежности и качества ее продукции не соответствующими действительности. Впрочем, еще через пару дней было объявлено, что дело до суда не дойдет. Не потому ли, что выводы недавнего студента были верными и, в случае официального разбирательства, получили бы подтверждение? - *HWNN*

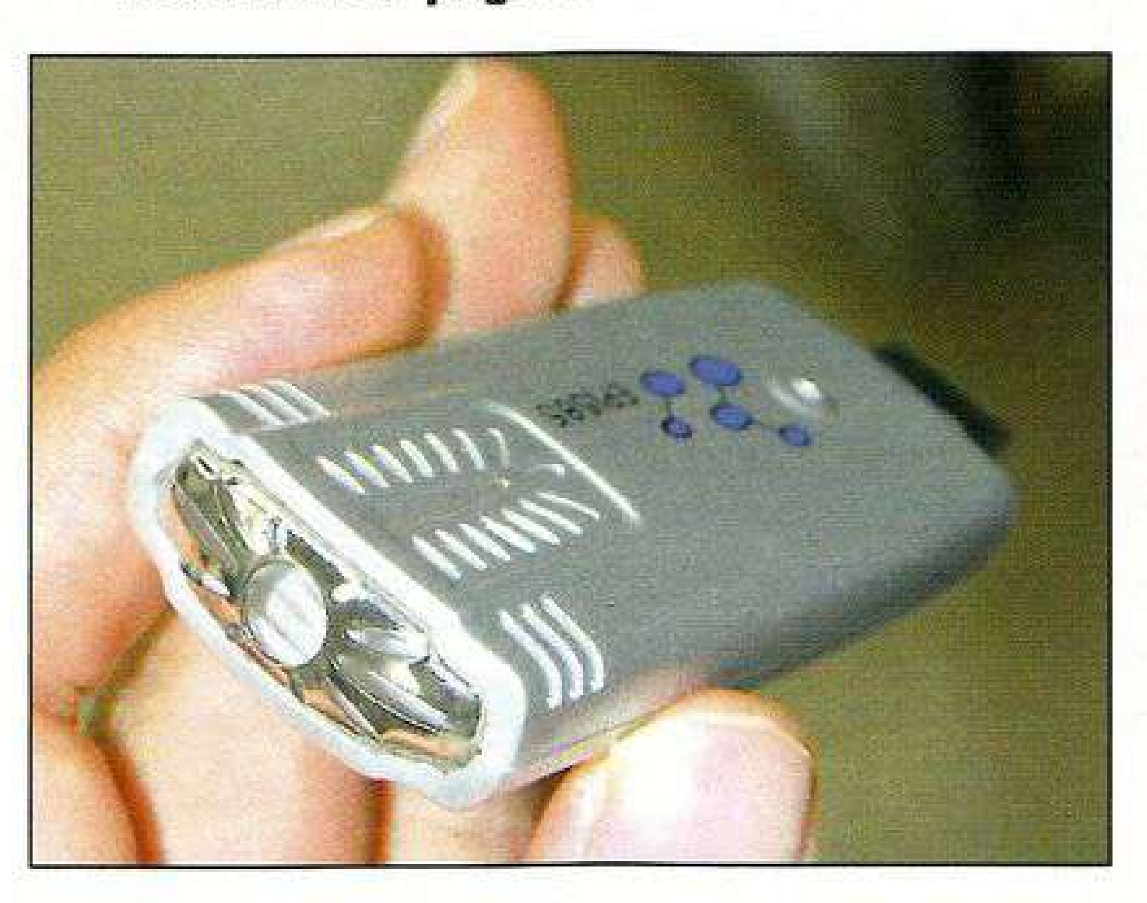
ЖК от производителя "мобильников"



И снова нас радует Motorola. Не успели американцы заключить соглашение с ATI, и вот новый анонс. Теперь нас ждет американо-китайский альянс. Motorola и гонконгская компания Proview International Holdings заключили соглашение о сотрудничестве на ниве производства ЖК-дисплеев. Совет директоров Motorola возлагает огромные надежды на данную отрасль, надеясь занять лидирующее положение. Оптимизму американцев можно только позавидовать, они делают ставку на раскрученность собственной торговой марки и известность ее на "телефонном" рынке. Но многие аналитики выражают сомнение в том, что у "новичка" есть будущее на рынке ЖК-мониторов. Торт давно поделен, и отнять кусок пирога у матерых игроков может оказаться непосильным для Motorola. - *А.Б.*

MOTOROLA

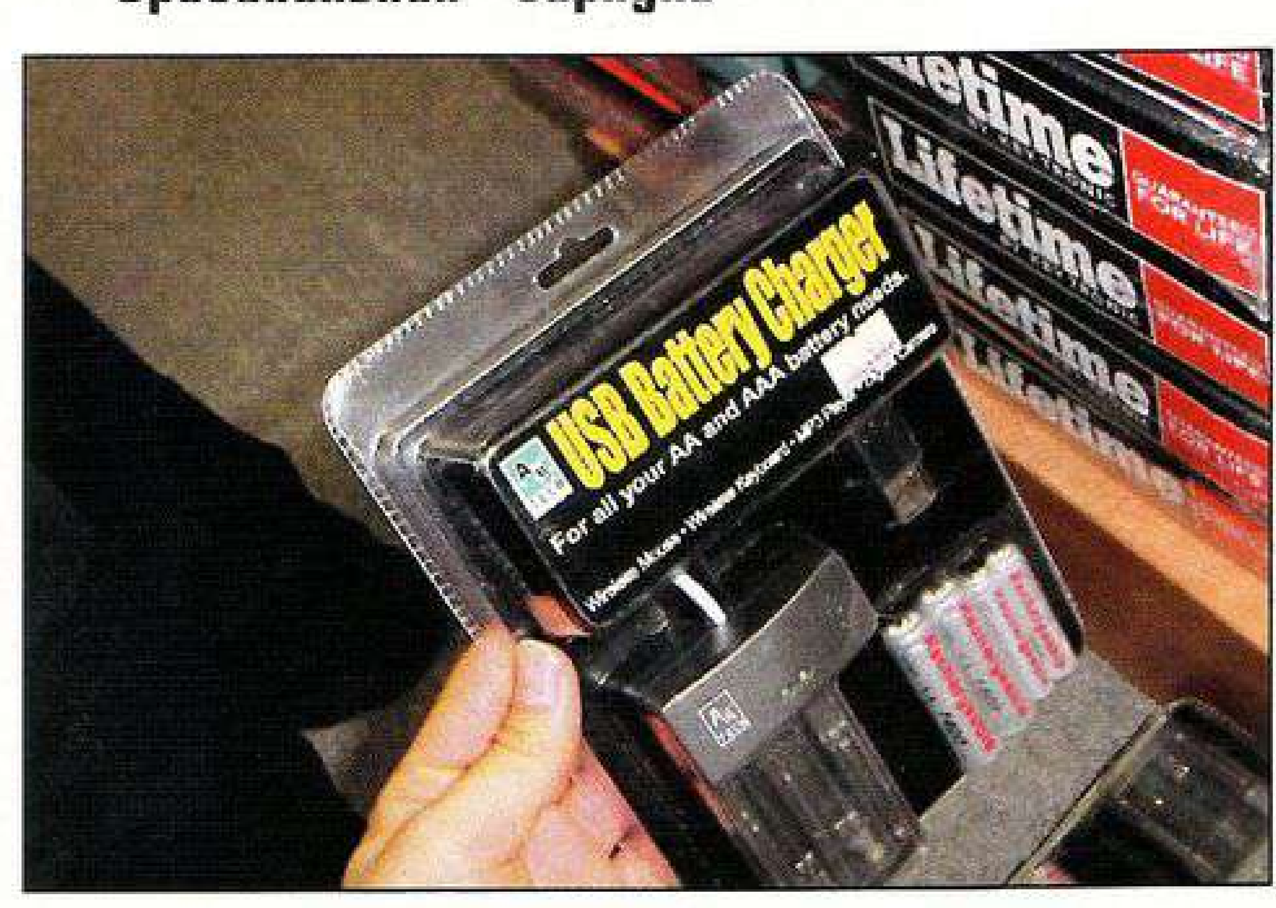
Необычное рядом





Восточные люди чрезвычайно заботятся о собственном процветании. А, как известно, основа процветания - это здоровье. Компьютерщики зачастую мало думают о таких мелочах. Но между тем возьмем пример с азиатов. Интересное новшество было предложено компанией Xi'an H-leader Negative Ion Technology Co., Ltd. - ионизатор воздуха подключаемый... по USB-порту. Прибор размером с Flash'ку "освежит воздух рядом с вашим компьютером, предотвратит вдыхание дыма, пыли, токсичных и вредных для здоровья частиц. Избавит вас от риска получить респираторные заболевания", - так нас привлекают разработчики. По заявленным характеристикам прибор очищает воздух в объеме 5-10 кв.м. Что ж - ионизатор это весьма полезно, но способен ли такой небольшой прибор пропустить через себя и очистить большое количество воздуха, неизвестно. Новинка поступает в японские магазины по цене примерно 3000 йен. Полезен прибор или нет - время покажет. - *А.Б.*

Оригинальная "зарядка"



Снова оригинальные решения. Теперь уже постаралась компания A4Tech. У каждого есть дома плеер, фотоаппарат или беспроводная мышка. А работает эта портативная техника от батареек. Зачастую, при большом количестве дополнительных устройств, найти лишнюю розетку рядом с рабочим местом проблематично, а вот лишний USB-порт всегда есть. Теперь можно забыть о мытарствах со штепселем наперевес. A4Tech выпустила на рынок зарядное устройство, работающее по USB-интерфейсу. Устройство зовется A4Tech CG-5. Поставляется в комплекте с двумя AA и двумя AAA аккумуляторами. Время зарядки AA аккумуляторов - 6 часов, AAA - 14 часов. Отличительная особенность - это USB-хаб на один порт, встроенный в зарядник. Даже при дефиците портов беспокоиться об одном занятом не придется. - А.Б.

Музыка по-японски

Сразу четыре ведущих японских производителя электронной техники

анонсировали прототипы аудиовизуальных систем, умеющих получать музыку из онлайнового магазина без привлечения ПК. В продажу эти устройства поступят в начале следующего года. К сожалению, представители Sony Corp., Sharp Corp., Pioneer и Kenwood Corp. заявили, что на данный момент не планируется продаж таких систем вне пределов островов. Управляться устройства будут при помощи Linux. Все четыре показанных модели представляли собой обычные музыкальные центры с ЖК-дисплеем и Ethernet-портом. Все системы настроены на автоматическое соединение с LabelGate - онлайновым музыкальным магазином, открывшимся в Японии в августе месяце этого года. Пользователям позволят скачивать, хранить и записывать музыкальные композиции на мини-диск или передавать на другие музыкальные устройства. В остальном же это будет вполне обычный музыкальный центр. В планах компаний сделать эту систему сервисом мирового уровня, но, поскольку запуск программы в Японии ожидается весной 2004 года, планы эти выглядят пока что весьма схематично. - *А.Б.*

Читают все...



Компания Addonics Technologies объявила о выпуске нового многофункционального устройства под название Addonics MFR (Multi Function Reader). Аппарат включает в себя переносной 8-в-1 "ридер/райтер" Flash-памяти, конвертер Flash в CD-RW, USB 2.0 комбо DVD/CDRW, MP3 плеер и DVD проигрыватель с возможностью подключения к домашнему кинотеатру. Устройство позволяет читать и записывать большинство популярных форматов Flash-памяти, а также одной кнопкой конвертировать информацию из Flash-формата в CD-RW. Также MFR можно использовать как DVD(8x)/CD-RW(24x10x24) привод с подключением по USB порты стандарта 2.0. Аппарат оборудован S-Video и A/V выходами и укомплектован возможностью напрямую воспроизводить цифровые изображения с Flash-памяти и CD-RW дисков. - А.Б.

NV38 - это случилось

Наконец-то NVIDIA разродилась новой порцией чипсетов. На этот раз виновниками торжества стали NV36 и NV38, столь долго ожидаемые игроманами по всему миру. Оба чипа произведены по



0,13 мкм технологии, но на разных заводах. Основные характеристики новинок:

Основные характеристики чипов NV38 и NV36

Модель	Ядро	Память	RAMDAC	Частота		DVI-выход	TV-выход	Тип шины	DirectX
				ядро	память				
GeForce FX5700	NV36	128 MB	400Mhz	425Mhz	550Mhz (DDR)	Да	Да	AGP 8x	9
GeForce FX5700 Ultra	NV36	128 MB	400Mhz	475Mhz	900Mhz (DDR2)	Да	Да	AGP 8x	9
GeForce FX5950 Ultra	NV38	256 MB	400Mhz	475Mhz	950Mhz (DDR)	Да	Да	AGP 8x	9

О выпуске карт на новых чипах уже заявили ASUS и Gigabyte. А компания eVGA уже постаралась и пустила в продажу плату на GeForce 5950. Оная оснащена 256 MB памяти DDR2, со скоростью доступа 2нс и теоретическим порогом передачи данных в 30,5 Гб/с. Ждем ответа лидеров. - *А.Б.*

Гонка за лидером



Компания Sony недолго почивала на лаврах: едва успела выпустить привод DVD±R со скоростью записи 8x для DVD+R, как ей вдогонку устремился Logitec, представив модель LDR-X840U2. Основное отличие этой модели - внешний интерфейс. Пока Sony пытается проникнуть вовнутрь, Logitec подкупает нас USB 2.0 интерфейсом и элегантным дизайном. Оба привода пишут на одинаковых скоростях - DVD+R 8x/DVD+RW 4x/DVD-R 4x/DVD-RW 2x/CD-R 40x/CD-RW 24x, и оба оснащены двухмегабайтным буфером. Привод от Logitec, скорее всего, придется по вкусу обладателям ноутбуков, а Sony - владельцам настольных ПК. Стоимость новинок пока не заявлена, неизвестно и время их появления на российском рынке. - *А.Б.*



Macrovision придумала новую антипиратскую фишку (любителей контрафакта ждут адские муки)

macrovision™

Новая защитная система носит название Fade, разработала ее калифорнийская компания Macrovision, а применить ее первой собирается британский паблишер Codemasters. Защита устроена так, что по ходу использования нелегальной копии, с игрой начинают происходить различные неприятности. Например, перестают перезаряжаться орудия, начинает "плавать" прицел, мячи отфутболиваются за пределы стадиона и т.п. И происходят все эти странности уже после того, как игрок "подсаживается" на игру.

Идея довольно проста: во время копирования дисков соответствующие программы применяют меры, позволяющие избежать помех, вносимых всевозможными царапинами. Технология Macrovision умышленно наносит на диск специальные коды, воспринимаемые копировальщиками как дефекты поверхности CD. То есть, на копии этих "царапин" не оказывается.

Во время запуска диска специальная часть кода проверяет наличие нужных "царапин". Если они на месте - игра работает штатно. Если их нет, то через определенное время запускается описанный выше механизм "пакостничества".

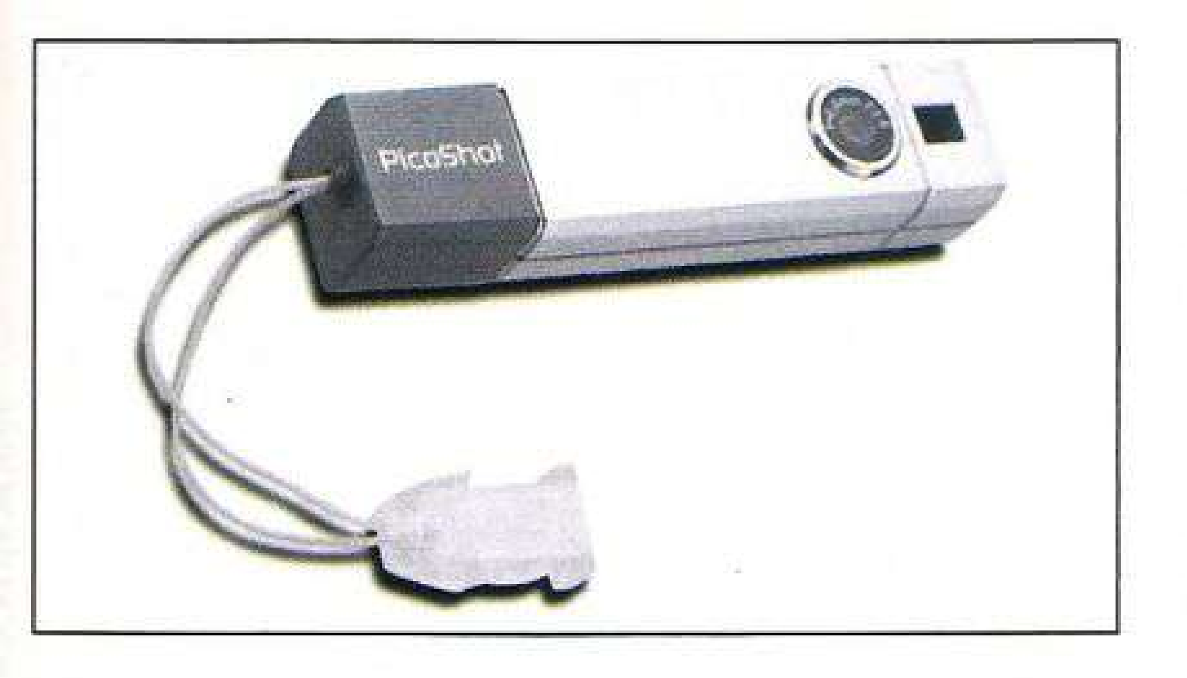
Таким образом, вместо нормального продукта игрок получает его демонстрационную версию. А так как он уже успел войти во вкус, то, по идее, должен отправиться в шоп за покупкой легальной версии.

Идея новой технологии принадлежит Ричарду Дарлингу, который основал Codemasters шестнадцать лет назад. Fade стала составляющей антипиратской системы SafeDisc от Macrovision. В следующем году ожидается аналогичная фишка под названием SafeDVD: копии DVD-фильмов будут останавливаться на самом интересном месте фильма.

Правда, что-то мне подсказывает, что очень скоро появятся копировщики, которые не будут обращать внимания на всякие-разные там царапины. - *HWNN*

Фотокамера в брелке

Компания GreenHouse представила новое оригинальное устройство, точнее, оригинальную комбинацию уже существующих приборов - цифровой камеры и... USB-брелока. Да, вы не ослышались. Перед нами PicoShot GH-UFD64CAM - "по-



месь" брелока на 64 MB и цифровой камеры с возможностью передачи видео. В устройстве смонтирована матрица порядка 1-го мегапикселя, позволяющая снимать с разрешением в 640x480 и 320x200. Количество хранимых снимков - примерно 1600 для первого разрешения и 3000 для второго. Также аппарат вполне может использоваться и как обычный USB-брелок, благо в него встроено 64 MB памяти. Подключив устройство к компьютеру или ноутбуку, его можно использовать как вебкамеру. Фотокамера может работать автономно, поскольку в нее встроена литиевая батарея с подзарядкой от USB-порта, но на сколько хватает заряда, к сожалению, не известно. - *А.Б.*

Тонкий лед Финского залива (и снова о приставках)

Провальные продажи N-Gage



Результаты первых продаж N-Gage, мягко говоря, не впечатлили. Так, за первую неделю в Великобритании было реализовано всего 500 устройств, а ведь англичане считаются самой помешанной на мобильных штучках нацией на всей планете. При этом они умудрились опередить вечно любопытных энтузиастов-японцев на целых 20 процентов. А ведь N-Gage продавалась в Англии в шести тысячах магазинов. Перед нами пример самого худшего запуска консоли за всю историю индустрии. Не исключено, что причина в весьма высокой стоимости удовольствия и не вполне внятном ее позиционировании - и не приставка, и не телефон, какой-то комбайн. И за какие деньги? В США цена составляет 300 долларов, а в Великобритании - 207 фунтов.

Странно и то, что на момент релиза оказались доступными только пять игр для N-Gage из обещанных десяти: Puyo Pop, Tomb Raider, Pandemonium, Sonic N и Puzzle Bobble VS. В списке нет весьма ожидаемых Super MonkeyBall и Tony Hawk. Стоимость аксессуаров тоже кусается, например, дополнительную память можно приобрести по следующим ценам: 128MB Memory Card - $99.99, 64MB Memory Card - $69.99.

В то же время на официальном сайте не появлялось и намека на то, что что-то идет не так, как было запланировано. А ведь Nokia объявила, что рассчитывает продать в 2004 году 6-9 миллионов N-Gage... Остается только следить за тем, как это у нее получится. - *HWNN*

В США стартовые продажи N-Gage не превысили 5000 штук



Booth-girls на пати N-Gage в Лос Анджелесе с весьма двусмысленными плакатиками

По данным независимой исследовательской фирмы Arcadia Research продажи N-Gage в США также можно считать провальными: с момента начала продаж реализовано менее пяти тысяч устройств, причем как точками по торговле видеоиграми, так и салонами по продаже средств мобильной связи.

Официальной статистики от Nokia к моменту появления этой информации все еще не было, хотя исполнительный директор фирмы Йорма Оллила заявила, что "многие магазины распродали все устройства уже в течение первого дня продаж". Также она сообщила, что компания отмечают рост заказов со стороны дистрибуторов и продавцов.

Однако данные независимых исследований подтверждают тот факт, что перед нами самый слабый релиз консоли среди всех когда-либо выброшенных на рынок. Не говоря уже о релизах мобильных телефонов уровня high-end.

Еще одно подтверждение пришло с еженедельными чартами Chart-Track, подтвердившими плохую продаваемость N-Gage в сети магазинов видеоигр: за вторую недели продаж было реализовано меньше устройств, чем за первую. - *HWNN*

Горячие финские продажи?

Финский "мобильный" гигант Nokia обнародовал первую официальную информацию по продажам N-Gage лишь в конце октября. Итак (барабанная дробь...) - за первые две недели реализовано 400 тысяч устройств по всему миру.

Илкка Райскинен (Ilkka Raiskinen), представитель Nokia, официально сообщила, что продажи прошли отлично в Европе и тихоокеанских регионах Азии. И были чуть хуже в США.

Данные выглядят странно, учитывая опубликованные выше числа по продажам в США и Великобритании, полученные от независимых исследователей. Все-таки 5000+500 как-то не очень соответствуют 400K. Откуда же такая разница?

Наиболее вероятной представляется следующая причина расхождений: Nokia считает проданными все устройства, отгруженные компанией в магазины, в то время как независимые эксперты считают проданными только те N-Gage, в которые уже играют люди.

В планах Nokia - продажа 6-9 миллионов N-Gage до конца 2004 года. В планах ее ближайшего конкурента Nintendo - продажа 20 миллионов (!) GameBoy Advance в текущем финансовом году (который закончится уже в апреле). Пока что GBA продается раз в тридцать быстрее существенно более дорогой N-Gage (а во время старта продаж - "улетал" в 100 раз быстрее). - *HWNN*

Мы опять впереди планеты всей?

И еще один комментарий. Видел рекламу N-Gage в "Московском Комсомольце", предлагают купить ее по цене всего-то 10990 рублей. Пересчитали? Порядка 370 баксов... Издеваются что ли?

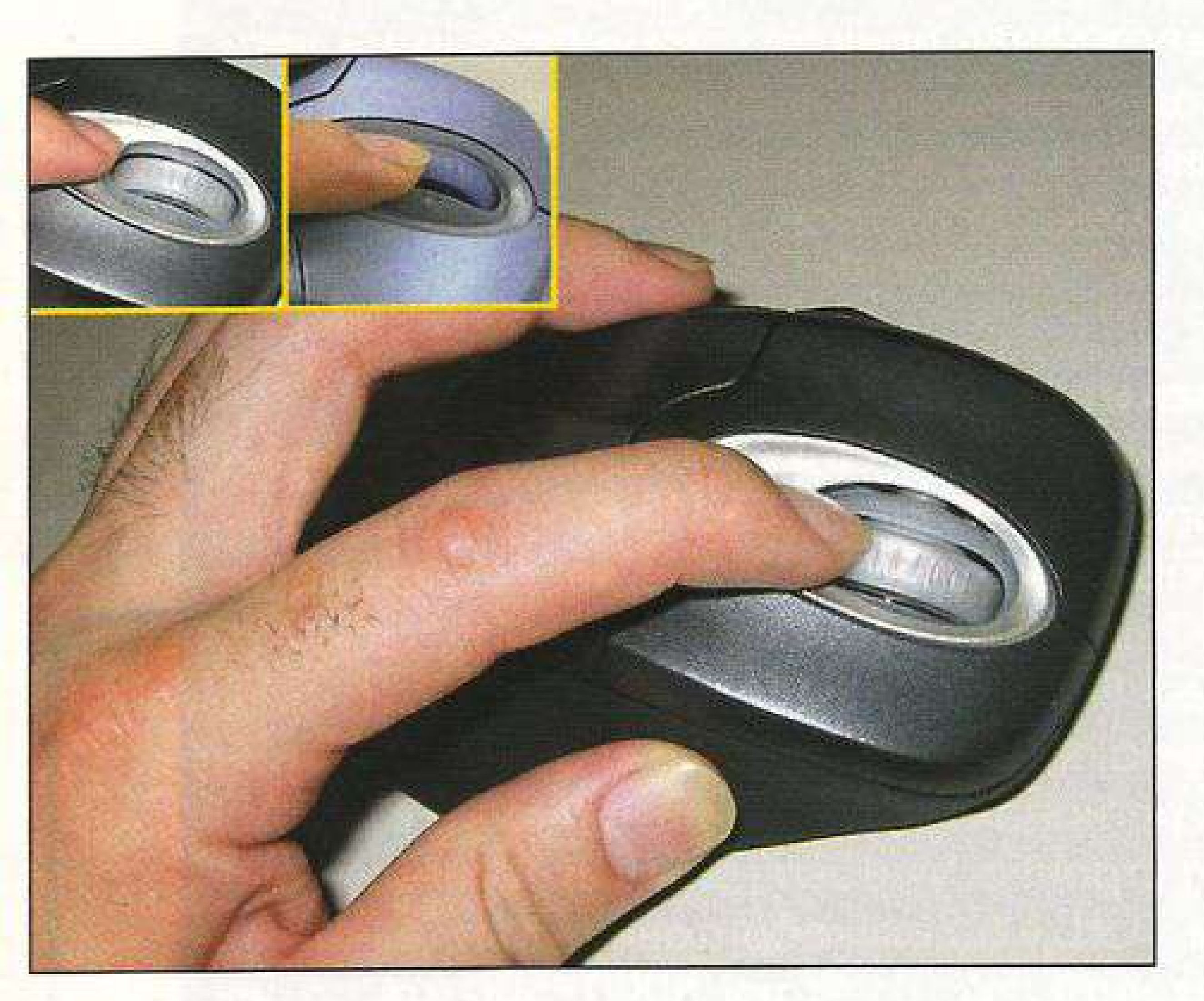


В связи с "супер-продажами" по всему миру на заглавной странице одного из самых крутых онлайновых магазинов, торгующего игровыми аксессуарами, GameStop появилось предложение заполучить N-Gage всего за $199.99.

По данным www.abc.ru самая низкая цена в Москве (на момент сдачи номера в печать) - $299.2 на сайте www.kauf.ru. - *HWNN*

Мышка от монополиста

Компания Microsoft известна не только как мировой монополист на рынке ПО и игр, но и как производитель оборудования, а точнее, - мышей и клавиатур. И вот снова детище Билла Гейтса порадовало нас свежим устройством - на этот раз это беспроводная мышь Microsoft Wireless Optical Mouse. Существенным нововведением стало появления горизонтального скроллинга, но не за счет отдельного ролика, а простым наклоном колесика мыши вправо-влево. Ну и, конечно же, новые мышки отличаются стильным дизайном. Полакомиться новым продуктом от Microsoft мы сможем в ноябре. - *А.Б.*



Окно в Париж... точнее, в Лондон

Британцы - одна из самых консервативных наций, но в умении развлекаться и следовании последним веяниям моды им не откажешь. В следующем году в Лондоне планируется установить новый аттракцион. Конструкция будет состоять из огромного цилиндрической формы экрана шириной 8 и высотой 3,5 метра. Аттракцион получил название Tholos. Круглый экран создан по технологии, позволяющей получать изображения высокой четкости на дальних расстояниях и адекватно отображать движущиеся объекты. До середины 2004 года планируется установить две таких видео-стены - в Лондоне и Вене. Вложения составят порядка 1,4 млн. фунтов стерлингов. Доступ публики, а ориентируется конструкция в основном на туристов, будет бесплатный. А средства, потраченные на строительство, создатели планируют вернуть за счет демонстрируемой рекламы. - *А.Б.*

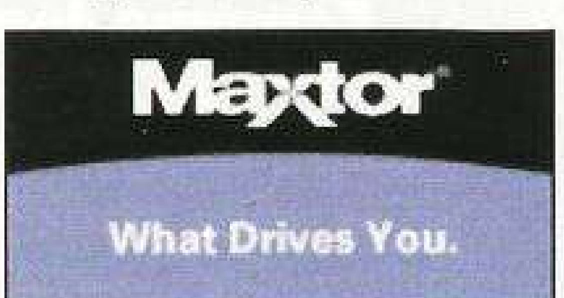


И тишина...



Компания SilentMaxx представила новый блок питания. Новинка выдает "на-гора" 350W мощности и пользуется... водяным охлаждением. Принципиальный вопрос шумности БП практически решен, ведь, как известно, вода, по сравнению с обычным вентилятором, абсолютно бесшумно творит свое нехитрое дело. Однако не обошлось и без минусов: новинка пока что слишком дорога, а водяное охлаждение не слишком распространено у нас. - *А.Б.*

700Gb жесткий диск от Maxtor - уже скоро



Компания MMC Technology, подразделение Maxtor, усовершенствовала технологию "перпендикулярной записи" информации на жесткие диски. Концепция подобной записи не нова, но MMC сообщила, что сможет применять ее без замены оборудования и, следовательно, без существенного изменения стоимости производства. Диски, выполненные по новой технологии можно ожидать уже в 2004 году.

Емкость одной дисковой пластины можно довести до 175Gb (сегодня она составляет у Maxtor 80Gb, конкурирующая компания Seagate недавно объявила о разработке 100Gb пластин). На текущий момент Maxtor является лидером рынка по емкости винчестеров для десктоповых компьютеров - 300Gb. Со 175Gb пластинами появится возможность выпускать 700Gb диски. - *HWNN*

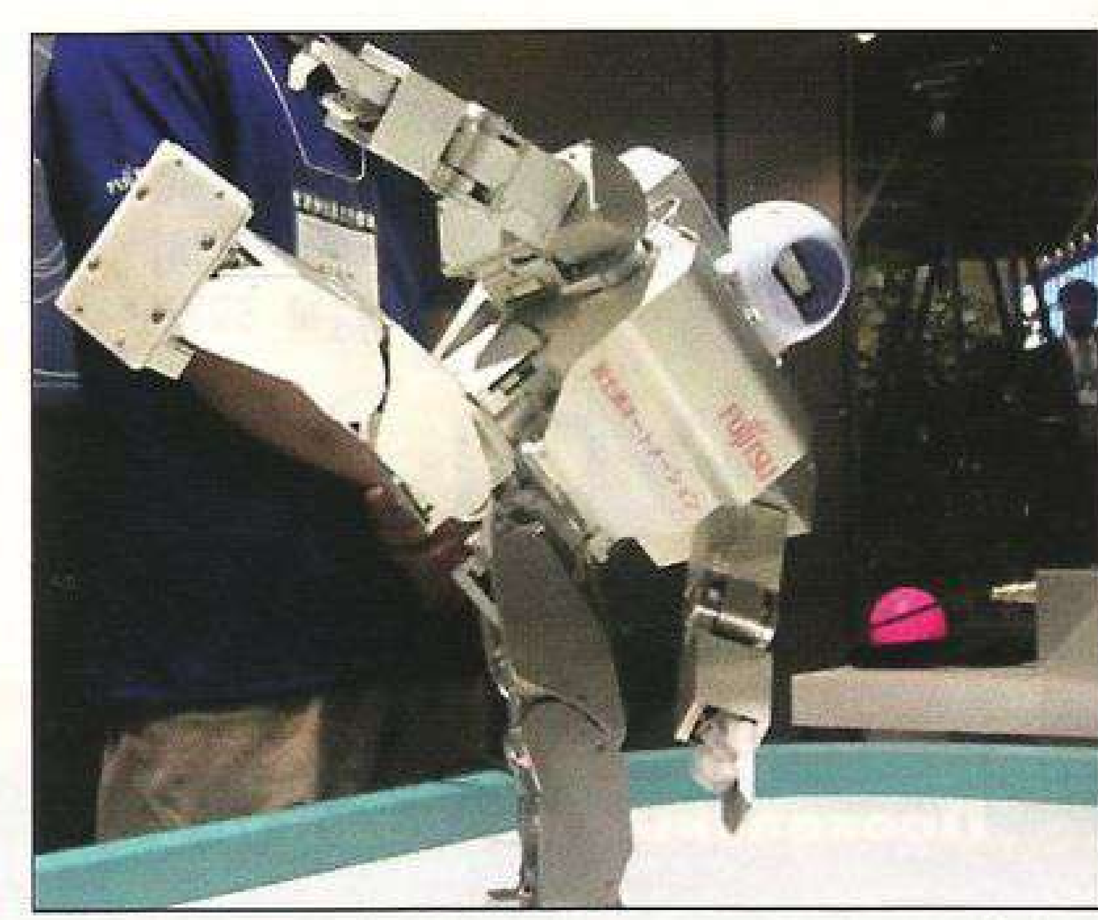
ForceWare вместо Detonator

Компания NVIDIA сообщила о существенном росте производительности своих видеокарт под управлением новых драйверов семейства ForceWare. Предназначены они для карт GeForce, установленных в компьютеры под управлением операционных систем Windows 2000 или XP. NVIDIA утверждает, что с новыми драйверами Microsoft Flight Simulator 9 ускорилась на 33%, а Halo - на целых 58%. - *HWNN*

Роботы-каратисты на токийской выставке

Посетителям CEATEC 2003 (Объединенной выставки продвинутых технологий) был продемонстрирован Morph3, человекоподобный робот высотой около 30 сантиметров, разработанный в институте города Чиба, Япония. Робот обучен выполнению обратного сальто и каратистских приемов. На нем установлено 138 датчиков давления, 30 моторов и 14 компьютерных процессоров.

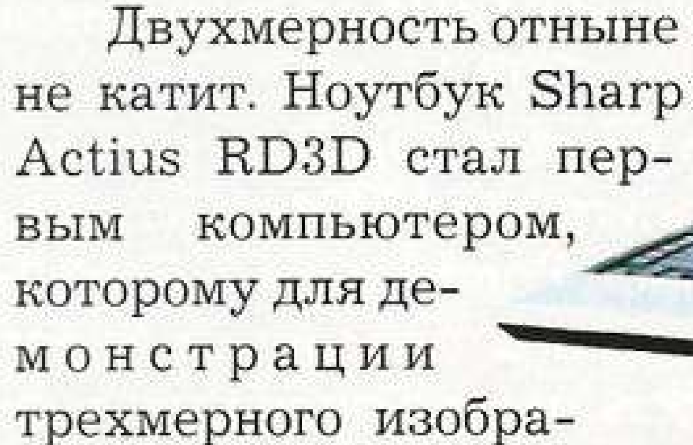
Другой робот - HOAP-2, разработан-



ный компанией Fujitsu, умеет выполнять движения национальной китайской борьбы тайцзицюань. Он также умеет становиться в стойки японской борьбы сумо. Робот был создан для применения в научных исследованиях, его программное обеспечение основано на Linux. Представители Fujitsu расчитывают продать 20-30 таких роботов университетам и компаниям в 2004 году.

Несмотря на впечатляющие достижения этих "игрушек", Фредерик Каплан из расположенной во Франции робототехнической лаборатории компании Sony утверждает, что "сделать роботов более подвижными в наше время несложно. Определенные трудности в плане механики будут, конечно, но значительно труднее продвигать их интеллект. Самое главное сейчас - заставить роботов обучаться". - *HWNN*

Первый ноутбук с полным 3D без очков



Двухмерность отныне не катит. Ноутбук Sharp Actius RD3D стал первым компьютером, которому для демонстрации трехмерного изображения не требуются специальные очки. Фишка состоит в том, что специальный дисплей компьютера управляет свечением TFT-экрана таким образом, что правый и левый глаз пользователя получают разные картинки, которые складываются в трехмерное изображение. Дисплей можно переключать и в обычный 2D режим. В ноутбуке установлен видеопроцессор NVIDIA GeForce 4 440 Go, в качестве процессора используется 2.8-GHz Pentium 4. В комплект с Sharp Actius RD3D также входят три игрушки: James Bond 007: Nightfire, Tiger Woods PGA Tour 2003 и Need For Speed Hot Pursuit. Цена удовольствия - $3,299. - *HWNN*

Внимание!

Со следующего номера снова начинает работать раздел "Железная Почта".

Видеокарта не тянет разрешение больше 320 на 200?

Монитор стал зеленым и странно пахнет?

Принтер ест по два листа бумаги?

Присылайте нам ваши траблы, а мы уж постараемся с ними разобраться.

Траблы высылать на мыло: **hardmail@gamenavigator.ru.**

Или по адресу: 123182, Москва-182, а/я 2 с пометкой "Железная почта".

P.S. Помимо подробного описания ваших проблем-неприятностей с железом, указывайте подробные данные о конфигурации вашего компьютера, установленной операционке и т.п.

Борис ЖДАНОВ

Крутятся, крутятся диски

Сейчас мало кто знает, что становление персоналок как класса произошло тогда, когда в компьютеры стали устанавливать жесткие диски. За полувековой период существования жесткие диски прошли огромный путь развития и на данный момент являются одним из самых интеллектуальных устройств, входящих в состав ЭВМ. Например, винчестеры обладают способностью к самодиагностике (технология S.M.A.R.T.), при записи или чтении информации контроллер винчестера производит проверку целостности данных.

В нашу тестовую лабораторию поступили модели винчестеров всех ведущих производителей, представленных на нашем рынке. Сегодня стандартом стали диски со скоростью вращения пластин 7200 оборотов в минуту. Большинство производителей оснащают свои винчестеры буфером размером в 8 мегабайт. Буфером в 2 мегабайта оборудуются модели, относящиеся к нижнему сегменту рынка, и постепенно они вытесняются из производства. Емкость одной пластины, равная 80GB, де-факто стала отраслевым стандартом при производстве новых моделей жестких дисков. Более десятилетия винчестеры подключались к материнской плате через интерфейс IDE, и, хотя его возможности далеко не исчерпаны, уже набирает популярность новый стандарт подключения жестких дисков - Serial ATA. Этот интерфейс обладает в полтора раза большей скоростью, для подключения используется не широкий неудобный шлейф, а узкий кабель; более того, диски стандарта Serial ATA поддерживают горячее подключение.

Учитывая все вышеизложенное, для тестирования были отобраны 80-гигабайтные харды со скоростью вращения 7200 оборотов в минуту и восьмимегабайтным буфером. В связи с тем, что из-за маркетинговой политики некоторых производителей не все модели восьмидесятников оснащаются восьмимегабайтным буфером, в тестировании принимают участие и три модели с двухмегабайтным буфером. Из семи дисков, участвовавших в тесте, два диска подключаются по SATA-интерфейсу (все SATA-диски имеют восьмимегабайтный буфер).

Hitachi Deskstar HDS722580VLAT20

Корпорация Hitachi в прошлом году приобрела у своего давнего партнера, фирмы IBM, всю структуру по производству и сбыту винчестеров для настольных компьютеров. Серия хардов 7K250 - полностью самостоятельная разработка инженеров Hitachi. Естественно, она создана не с "нуля", но является наследницей предыдущих продуктов от IBM и вобрала в себя все самое лучшее, что в них было. О применении новых технологий в этой серии не упоминается, надо думать, что использовались проверенные временем разработки, такие, как FDB (жидкостные подшипники) и TCQ (оптимизация потока команд). В эту серию входят семь IDE-дисков размером от 40 до 250GB, с объемом буфера 2 и 8MB, а также четыре SATA-диска размером от 80 до 250GB и с объемом буфера 8MB. Представитель этой серии - диск HDS722580VLAT20.

Технические характеристики Hitachi HDS722580VLAT20



Серия - Deskstar 7K250
Актуальная емкость - 80GB (здесь 1GB = 1 000 000 000 байт)
Максимальные перегрузки - до 350G длительностью 2 мс в выключенном состоянии, до 55G длительностью 2 мс при работе
Среднее время доступа - 8,8 мс
Тип подшипника - гидродинамический (Fluid Dynamic Bearing)
Буфер - 2 Мб (227 Кб используются под "прошивку")
Скорость вращения пластин - 7200 оборотов/мин
Время перехода с дорожки на дорожку - 1.1 мс
Скорость обмена между носителем и контроллером - 757 Мбит/сек
Установившаяся скорость передачи данных - 61.4 Мб/сек на внутренних дорожках и 29,7 Мб/сек на внешних
Число головок - 2
Число пластин - 1
Пропускная способность интерфейса - 100 Мб/сек
Применена технология самоконтроля жестких дисков SMART
Уровень шума - 26 дБ
Интерфейс - IDE с поддержкой UDMA/100
Потребление энергии - 5.0 Вт в режиме ожидания
Размеры - 25.4 x 101.6 x 146 мм
Вес - менее 640 г
Рабочая температура - 5° - 55° C

Maxtor Diamond Max Plus 9 6Y080P0

Фирма Maxtor успела зарекомендовать себя как производитель относительно недорогих и достаточно качественных дисков. За то время, что компания Maxtor представлена в России, она не имела таких катастрофических провалов, как серия DTLA от IBM или MPG от Fujitsu. По непонятной причине Maxtor не афиширует информацию о реальной физической организации своих винчестеров. В серии Diamond Max Plus 9 есть диски как с пластинами емкостью 60, так и 80 гигабайт. Диски, выпущенные после марта 2003 года, собираются на 80-гигабайтных пластинах. Также в дисках этой серии используются только гидродинамические (FDB) подшипники. В дисках производства Maxtor применяются фирменные технологии Shock Protection System (SPS) - технология защиты от ударных воздействий, и Data Protection System (DPS) - технология защиты данных. Фирма Maxtor является разработчиком стандарта ATA/133, который позволя-

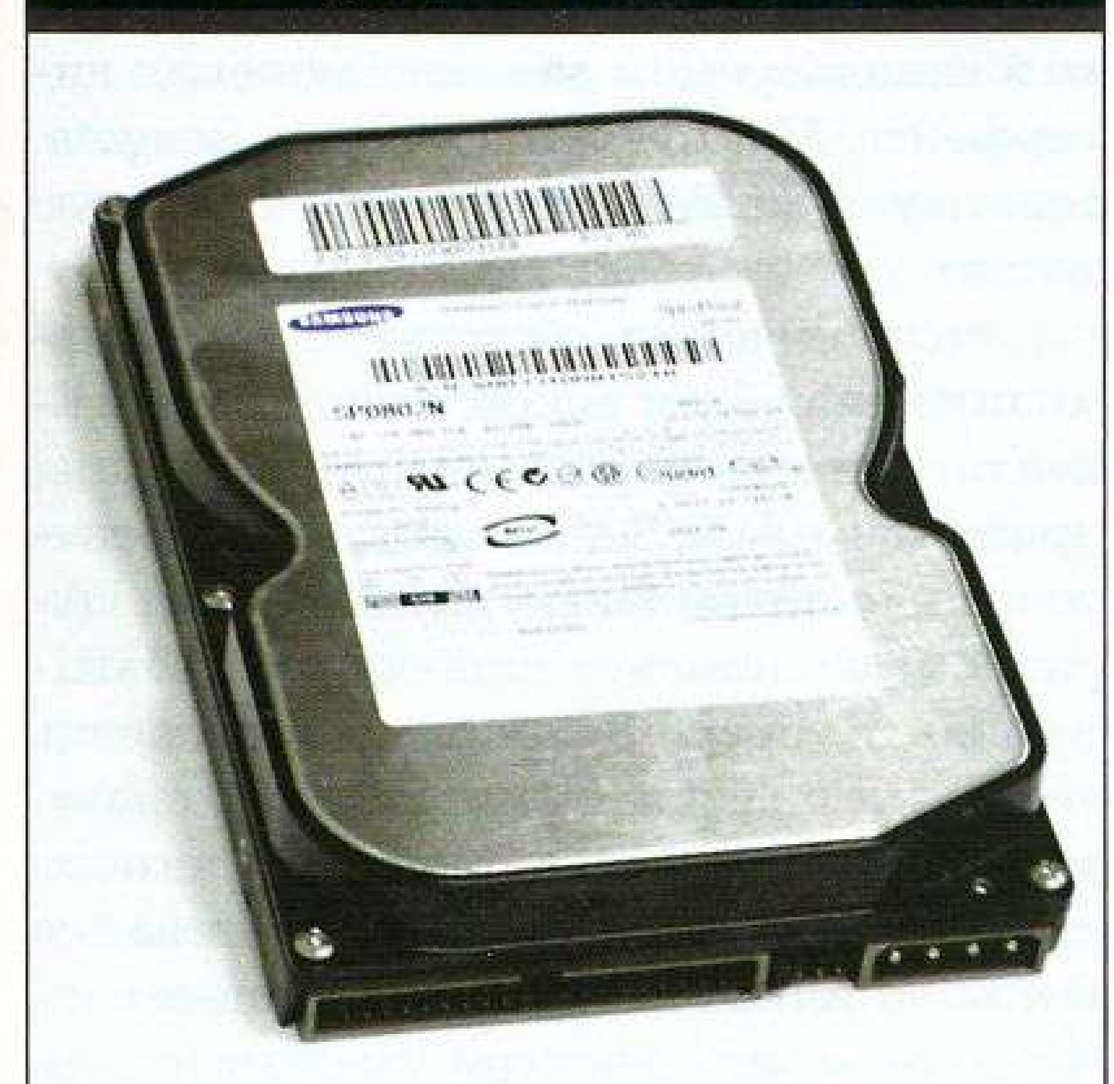
Технические характеристики Maxtor 6Y080P0



Серия - Diamond Max Plus 9
Актуальная емкость - 80GB
Максимальные перегрузки:
-60G длительностью 2 мс при работе;
-300G длительностью 2 мс в выключенном состоянии
Среднее время доступа - 9,4 мс
Тип подшипника - гидродинамический (Fluid Dynamic Bearing)
Буфер - 8 Мб
Скорость вращения пластин - 7200 оборотов/мин
Пропускная способность интерфейса - 133 Мб/сек
Уровень шума - 27 дБ в режиме ожидания, 35 дБ при поиске
Интерфейс - IDE, поддержка UDMA/133
Размеры - 102 x 26 x 147 мм
Вес - 630 г
Рабочая температура - 5-55°C

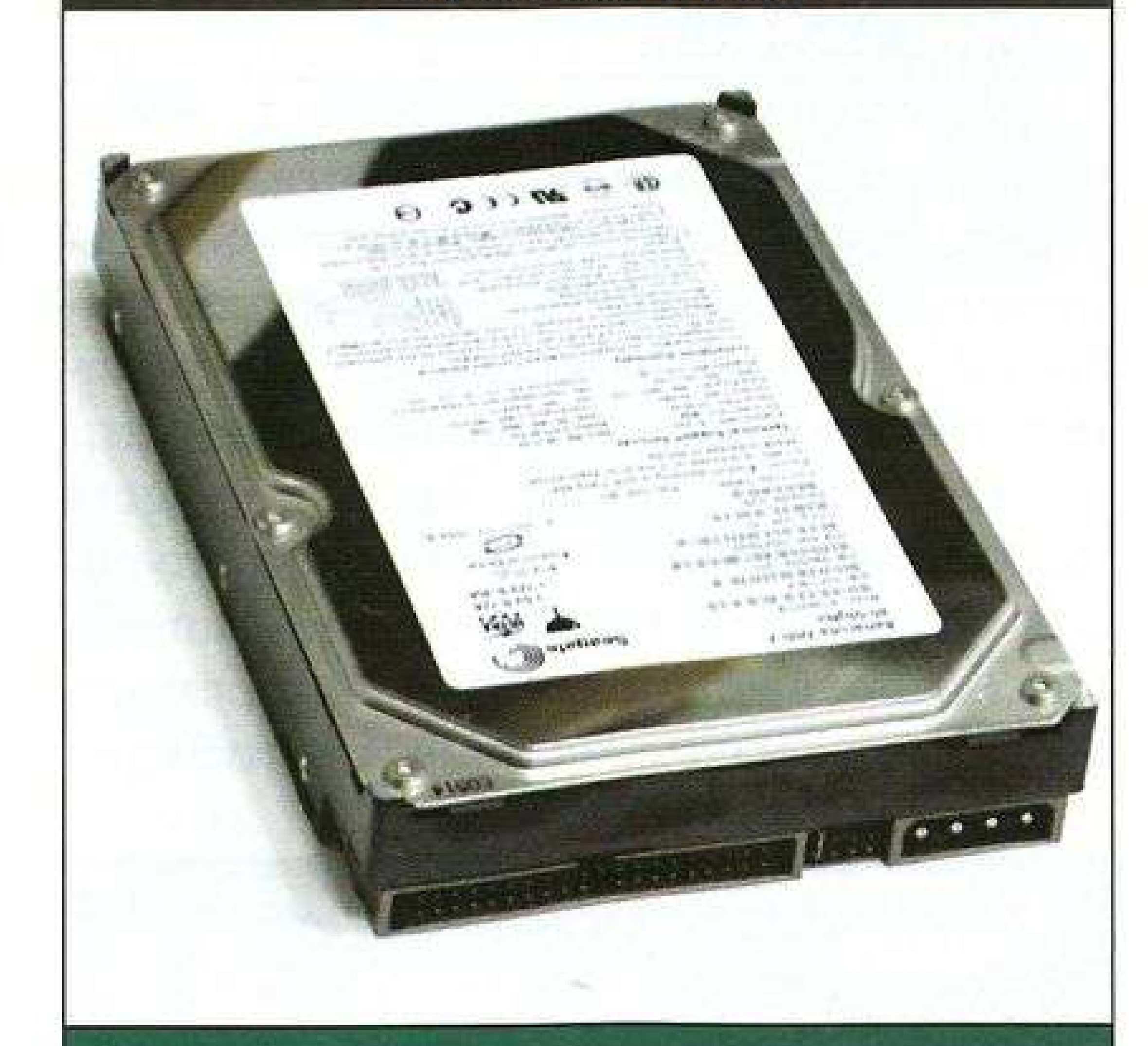
ет поднять скорость передачи данных до 133 Мб/сек, но поддержки у большинства производителей винчестеров он не нашел. В серии Diamond Max Plus 9 диски с размером буфера 8MB имеют объем 80, 120, 160 и 200 гигабайт. У этих дисков есть одна интересная особенность, причем на сайте производителя о ней ничего не сказано: при первой попытке записи информации в каждый сектор жесткого диска производится однократная проверка этого сектора. Очевидно, что эта особенность дисков сказывается на результатах тестирования.

Технические характеристики Samsung Spin Point SP0802N



Серия - Spin Point P80
Актуальная емкость - 80GB
Максимальные перегрузки - 63G длительностью 2 мс при работе, 350G длительностью 2 мс в режиме ожидания
Среднее время доступа - 8,9 мс
Буфер - 2 Мб
Скорость вращения пластин - 7200 оборотов/мин
Время перехода с дорожки на дорожку - 0,8 мс
Скорость обмена между носителем и контроллером 741 Мбит/сек
Пропускная способность интерфейса - 133 Мб/сек
Применена технология самоконтроля жестких дисков SMART.
MTBF (время наработки на отказ) - 500,000 часов
Уровень шума - 28 дБ при чтении/записи, 27 дБ в режиме ожидания
Интерфейс - IDE, поддержка UDMA/133
Потребление энергии - 8,6 ватт при поиске, 7,1 ватт при чтении/записи, 7 ватт в режиме Idle, 0,5 ватта в режимах Standby и Sleep
Размеры - 102 x 25 x 146 мм
Вес - 636 г
Рабочая температура - 5 - 55°C

Технические характеристики Seagate Barracuda 7200.7 ST380011A



Серия - Barracuda 7200.7
Актуальная емкость - 80GB
Максимальные перегрузки - 63G длительностью 2 мс при работе, 350G длительностью 2 мс в выключенном состоянии
Среднее время доступа - поиск - 9 мс, чтение - 8,5 мс, запись - 9,5 мс
Буфер - 2 Мб
Скорость вращения пластин - 7200 оборотов/мин
Время перехода с дорожки на дорожку - чтение - 1 мс, запись - 1,2 мс
Скорость обмена между носителем и контроллером - 85.4 Мб/сек.
Установившаяся скорость передачи данных - 58 Мб/сек
Число головок - 2
Число пластин - 1
Пропускная способность интерфейса - 100 Мб/сек
MTBF (время наработки на отказ) - 600,000 часов
Уровень шума - 25 дБ - типичный, 30 дБ - максимальный в режиме наименьшего шума, 37 дБ - максимальный в режиме наибольшей производительности
Интерфейс - IDE, поддержка UDMA/100
Потребление энергии - 12.5 ватт при работе, 7.5/0.7 ватт в режиме ожидания (Idle/Standby)
Размеры - 102 x 26 x 147 мм

Samsung Spin Point P80 SP0802N

Компания Samsung планирует занять к 2006 году первое место среди изготовителей жестких дисков. Во времена процессоров 486DX4 - 100 и Pentium 75 Samsung продавала харды под своей торговой маркой, но большого успеха не достигла, так что это вторая попытка войти на рынок винчестеров. Диск относится к линейке Spin Point P80. Плотность записи - 80GB на пластину. Диски с размером буфера 2MB имеют объем 60, 80, 120 и 160GB. В этих дисках используются технологии NoiseGuard (защита от шума) и SilentSeek (минимизирование генерации акустического шума), снижению шума способствуют и гидродинамические (FDB) подшипники. Защищает диск от ударов технология Shock Skin Bumper - пластиковая рамка по периметру диска, и ImpactGuard - подвеска магнитных головок чтения/записи сконструирована таким образом, что препятствует передаче на них внешних колебаний. Samsung - второй производитель из участвующих в тесте (помимо Maxtor), который использует в своих дисках стандарт ATA/133.

Seagate Barracuda 7200.7 ST380011A

Фирма Seagate является лидирующим разработчиком и производителем жестких дисков. Первый в мире IDE-диск со скоростью вращения пластин 7200 оборотов/мин был создан Seagate, также именно в этом диске впервые были применены гидродинамические подшипники. Особенно удачной у Seagate была серия дисков Barracuda IV, после достаточно большого перерыва ее заменила ничем не выдающаяся серия Barracuda V, а сейчас на рынок пришла серия 7200.7. Возможно, диски этой серии смогут повторить успех четвертых "барракуд". В этой линейке диски с двух мегабайтным буфером имеют емкость 40, 80, 120 и 160GB. Плотность записи - 80GB на пластину, серия включает в себя семь жестких дисков с IDE-интерфейсом и четыре с SATA-интерфейсом.

Для данной серии дисков применены хорошо зарекомендовавшие себя фирменные технологии: 3D Defense System - защита от ударов; Sound Barrier Technology

Между прочим...

В вычислительной технике используется двоичная система счисления, из-за этого один килобайт равен не тысяче (1000) байт, а на двадцать четыре байта больше, то есть 1Кб=1024 байта. Следовательно, один мегабайт равен тысяче двадцати четырем килобайтам (1Мб = 1024 Кб). Аналогично и с гигабайтом, он равен 1024 Мб. Или, если пересчитывать в байты, то 1GB = 1024*1024*1024=1073741824 байт. Но у производителей жестких дисков несколько иная система расчета. Если подойти к вопросу не математически, то приставка "кило" означает десять в третьей степени, то есть тысячу, следовательно, килобайт - тысяча байт, с формальной точки зрения это совершенно справедливо.

Исторически сложилось так, что используются все-таки тысячи байт и тысячи килобайт. На незначительное расхождение при расчете емкости жесткого диска поначалу не обращали особого внимания. С течением времени объемы дисков росли, и очень скоро недостающие байты стали складываться в достаточно большие потери дискового пространства. Справедливости ради, надо отметить, что некоторые производители все-таки продолжали считать, что в килобайте 1024 байта, и делали диски соответствующего объема. Например, фирма IBM производила полноразмерные винчестеры, но маркировала их исходя из расчета тысячи байт в килобайте. Так сорокагигабайтный диск имел неформатированную емкость в сорок гигабайт, но маркировался как винчестер емкостью в сорок один гигабайт. В результате после форматирования пользователь получал в распоряжение 39,890 мегабайт дискового пространства. Если же диск был производства, например, Seagate, то доступными оставались только 38,980 мегабайт. Традиции IBM продолжают Hitachi и Maxtor, диски их производства показали форматированную емкость в семьдесят шесть с небольшим гигабайт, а вот остальные участники тестирования только 74,73 гигабайта. Производители, которые в свое время "сэкономили" на объеме винчестеров, ныне несут потери от судебных разбирательств с возмущенными пользователями.

и двигатели SoftSonic оберегают пользователя от шума. Еще в серии Barracuda IV Seagate удалось решить проблему шума, создаваемого винчестером при работе.

Western Digital Caviar Special Edition WD800JB

Корпорация Western Digital производит достаточно качественные и недорогие винчестеры, давно присутствует на нашем рынке и хорошо известна пользователям. Серия называется Special Edition, потому что у этих винчестеров, в отличие от дисков предыдущей линейки, буфер увеличен до 8 мегабайт. Кроме того, Western Digital имеет самую длинную линейку винчестеров с восьмимегабайтным буфером: 40, 60, 80, 100, 120, 180, 200 и 250GB, ни один другой производитель не выпускает подобных дисков объемом 40 или 60GB. Фирменной особенностью винчестеров от Western Digital является технология защиты информации Data Lifeguard.

Все ведущие производители винчестеров выпускают SATA-диски, количество их с каждым днем растет, большинство новых материнских плат имеют возможность подключения таких хардов, поэтому они участвуют в нашем обзоре.

Технические характеристики Western Digital Caviar Special Edition WD800JB



Актуальная емкость - 80,040 Мб
Максимальные перегрузки - 20G длительностью 2 мс при чтении, 250G длительностью 2 мс в выключенном состоянии
Среднее время доступа - чтение - 8.9 мс, запись - 10.9 мс
Буфер - 8 Мб
Скорость вращения пластин - 7200 оборотов/мин
Время перехода с дорожки на дорожку - 2 мс
Максимальная скорость обмена между носителем и контроллером - 602 Мбит/сек
Головки - 4
Число дисков - 2
Пропускная способность интерфейса - 100 Мб/сек
Уровень шума - 35 дБ в режиме ожидания, 39 дБ в режиме Seek Mode 0, 37 дБ в режиме Seek Mode 3
Интерфейс - IDE, поддержка UDMA/100
Размеры - 147 x 102 x 26 мм
Вес - 600 г
Прочее - система защиты информации Data Lifeguard

Диски с SATA-интерфейсом в нашем тесте представляют Seagate Barracuda 7200.7 ST380013AS и Maxtor Diamond Max Plus 9 6Y080M0.

Seagate Barracuda 7200.7 ST380013AS

На сегодняшний день Seagate является единственным производителем жестких дисков, который реализует SATA-интерфейс "по-честному" - без использования мостов. По механике и физической организации этот винчестер идентичен рассмотренному выше Seagate Barracuda 7200.7 ST380011A. Пропускная способность у этого диска выше за счет использования более скоростного интерфейса и восьмимегабайтного буфера. При подключении такого винчестера необходимо иметь либо специальный переходник, либо соответствующий разъем питания на блоке питания компьютера.

Технические характеристики Seagate Barracuda 7200.7 ST380013AS



Серия Barracuda - 7200.7
Актуальная емкость - 80GB
Максимальные перегрузки - 63G длительностью 2 мс при работе, 350G длительностью 2 мс в выключенном состоянии
Среднее время доступа - поиск - 9 мс, чтение - 8.5 мс, запись - 9.5 мс.
Буфер - 8 Мб
Скорость вращения пластин -7200 оборотов/мин
Время перехода с дорожки на дорожку - чтение - 1 мс, запись - 1.2 мс
Скорость обмена между носителем и контроллером - 683 Мбит/сек
Установившаяся скорость передачи данных - 32 - 58 Мб/сек
Число головок - 2
Число дисков - 1
Пропускная способность интерфейса - 150 Мб/сек
MTBF (время наработки на отказ) - 600,000 часов
Уровень шума - 25 дБ - типичный, 30 дБ - максимальный в режиме наименьшего шума, 37 дБ - максимальный в режиме наибольшей производительности
Интерфейс - Serial ATA. Разъем питания нестандартный и требует соответствующего разъема на блоке питания компьютера или переходника
Потребление энергии 12,5 ватт при поиске, 12 ватт при чтении/записи, 7,5 ватт в режиме Idle, 0,7 ватта в режиме Standby
Размеры - 102 x 26 x 147 мм

Maxtor Diamond Max Plus 9 6Y080M0

Отличие этого диска от рассмотренного ранее Maxtor 6Y080P0 состоит только в используемом для подключения интерфейсе. Maxtor, в отличие от Seagate, реализует SATA-интерфейс с помощью моста.

Этот винчестер оборудован разъемами питания обоих типов, стандартным 4-контактным и разъемом нового типа, применяемым в SATA-дисках, следовательно, наличие блока питания с SATA-разъемами или переходника не обязательно. Не рекомендуется подключать этот диск к обоим видам питания сразу, это может привести к выходу его из строя. Диск принадлежит к линейке Diamond Max Plus 9. Модели с последовательным интерфейсом имеют емкость 60, 80, 120, 160 и 200 GB. Надо сказать, что эта линейка достаточно оригинальна - в ней под одинаковыми обозначениями встречаются диски с пластинами емкостью как 60, так и 80 гигабайт.

Технические характеристики Maxtor Diamond Max Plus 9 6Y080M0





SATA-мост

Серия - Diamond Max Plus 9
Актуальная емкость - 80GB
Максимальные перегрузки - 60G длительностью 2 мс при работе; 300G длительностью 2 мс в выключенном состоянии
Среднее время доступа - 9.4 мс.
Тип подшипника - гидродинамический (fluid dynamic bearing)
Буфер - 8 Мб
Скорость вращения пластин - 7200 оборотов/мин
Пропускная способность интерфейса - 150 Мб/сек
Уровень шума - 27 дБ в режиме ожидания, 35 дБ при поиске
Интерфейс - Serial ATA/150
Размеры - 102 x 26 x 147 мм
Вес - 630 г
Рабочая температура - 5-55°C

Тестирование

К сожалению, адекватного и современного тестового пакета для оценки производительности дисковой подсистемы компьютера на сегодняшний день не существует. Широко известный пакет Intel IOMeter является полностью синтетическим тестом; результаты тестов, полученные с использованием этого пакета, имеют для простого пользователя исключительно академический интерес. Более того, этот тестовый пакет ориентирован на такие сферы применения жестких дисков, как файл-сервер или носитель базы данных. Это достаточно старый тест, со времени его создания скорости и объемы жестких дисков значительно выросли. До последнего времени весьма популярен был тест HDTach различных версий, но при работе с дисками с буфером 8 мегабайт он дает очень странные результаты, а таких дисков в нашем тесте большинство. Поэтому серьезные лаборатории по тестированию компьютерного железа от него повсеместно отказываются. Третьим и последним кандидатом на роль бенчмарка остается WinBench 99. Как понятно из его названия, этот тест был создан в 1999 году, для тестовых пакетов такой возраст является очень большим сроком, но ничего более подходящего на данный момент нет. У WinBench 99 есть одно неоспоримое преимущество: при работе этого бенчмарка эмулируется работа реальных приложений, например, таких, как Photoshop 4.0 и Sound Forge 4.0.

Надо отметить, что при тестировании винчестеров большое значение имеет контроллер IDE-каналов (или внешний или установленный на материнской плате) и версия драйверов. Поэтому все жесткие диски тестировались на контроллере материнской платы, используемой в качестве тестового стенда, тем более, что эта плата поддерживает подключение и SATA-дисков. Из набора тестов, входящих в состав WinBench 99, применялись: Business Disk WinMark 99 и High-End Disk WinMark 99. Первый предназначен для эмуляции работы бизнес приложений, а второй эмулирует работу реальных программ.

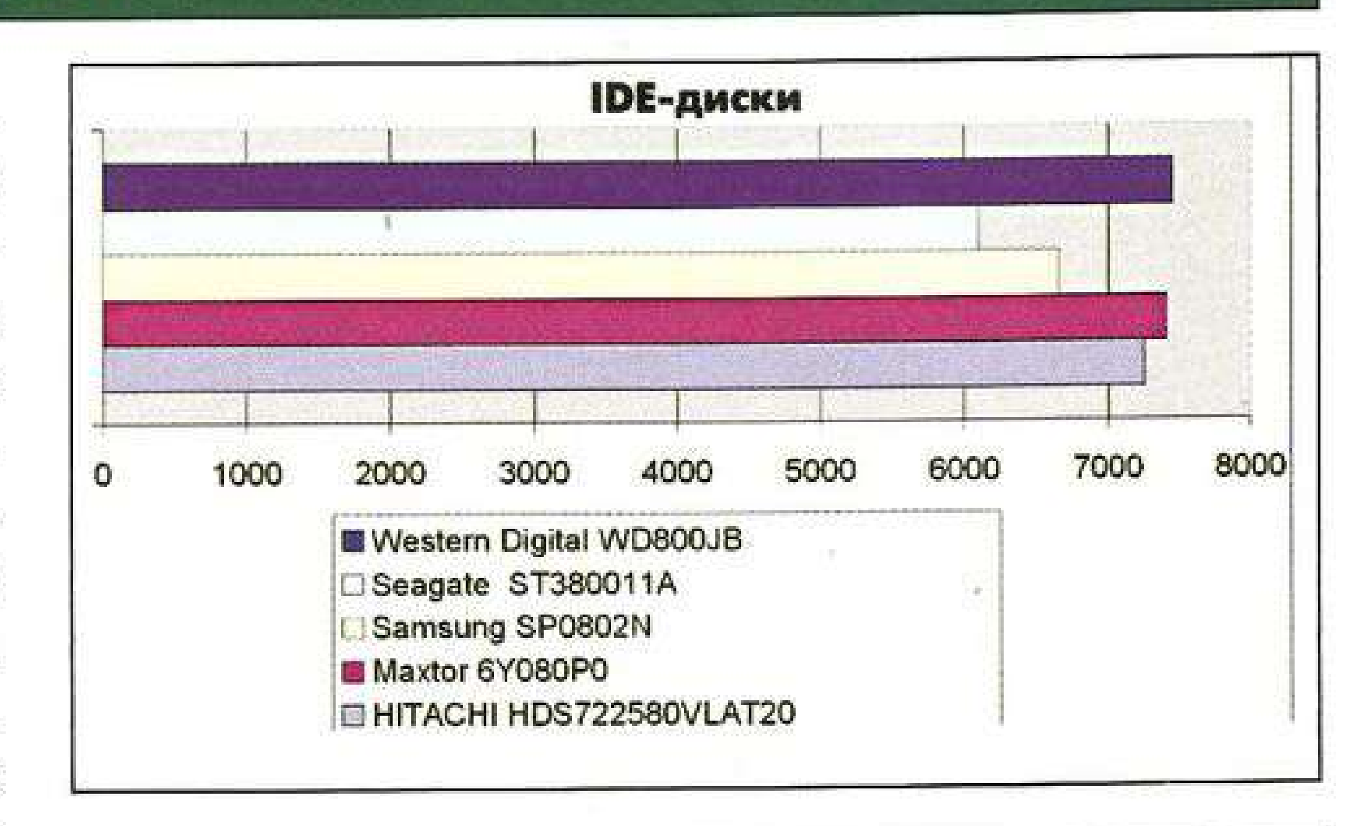
Методика тестирования. На диске создавался основной раздел DOS, после чего стандартными средствами Windows 2000 винчестер форматировался в NTFS. Первый тест из тестового пакета запускался пять раз подряд, из полученных пяти значений "выпадающее" - отбрасывалось. Из четырех оставшихся результатов вычислялось среднее арифметическое. Затем система перезагружалась, после чего пять раз запускался второй тест. Данная методика была изменена только при тестировании жестких дисков Maxtor по причинам, о которых было упомянуто ранее. Диски Maxtor сначала прогонялись тестовым пакетом один раз, затем система перезагружалась, ну а далее винчестеры тестировались согласно принятой методике. При тестировании все IDE-устройства отключались. Тестируемый диск подключался как Primary Master, а винчестер с операционной системой и набором тестов - как Secondary Master. Результаты тестов вы можете видеть на диаграмме. Отдельная диаграмма построена для SATA-дисков, так как сравнивать их результаты с результатами IDE-дисков - некорректно. Винчестеры с интерфейсом Serial ATA подключались на "нулевой" порт, а хард с "операционкой" и тестовым пакетом - как Primary Master. Во время тестирования диски находились на верхней поверхности системного блока, поэтому измерения температуры большого смысла не имели и не производились, но при определении нагрева на ощупь ни один диск не нагрелся более, чем обычно греются семитысячники, которые являются достаточно горячими девайсами.

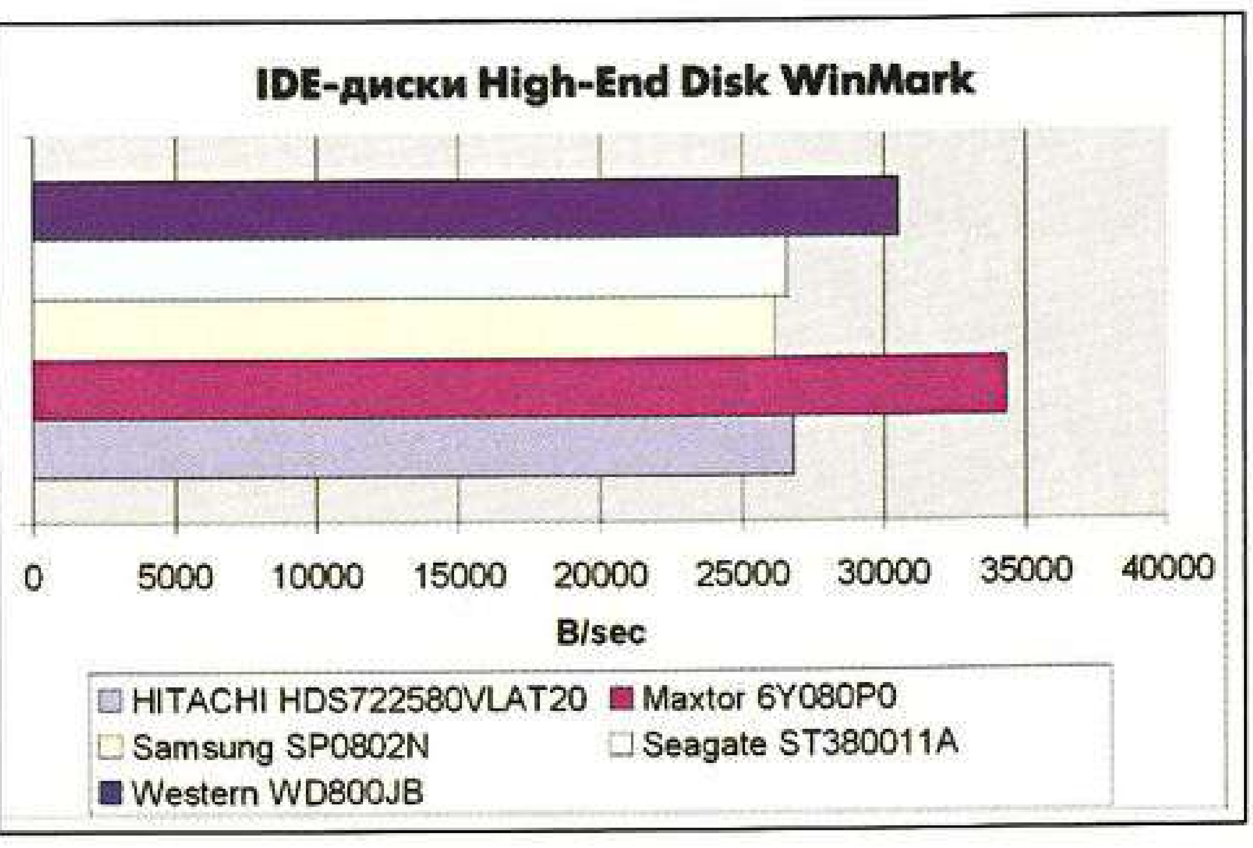
Следует отметить, что все диски при разбиении их на разделы производили шум, который можно было отчетливо слышать на звуковом фоне, создаваемом работающим системным блоком, но особо громкими были оба диска от Maxtor и SATA-диск от Seagate, причем эта троица достаточно шумно вела себя и при прохождении тестов. Весьма неоднозначные результаты выдали представители винчестеров с новым интерфейсом подключения. Причин, объясняющих это, может быть несколько. Например, "сырость" драйверов - SATA-интерфейс широкого распространения пока еще не получил. Неудачу Maxtor можно было бы списать на использование мостовой схемы для реализации SATA-интерфейса, но и диск от Seagate также не блещет результатами. Скорее всего, используемый тест не совсем правильно работает с SATA-дисками, так как является достаточно старым продуктом. В общем, покупать диски с последовательным интерфейсом для домашнего компьютера рановато - они не дают никаких выигрышей, кроме удобства подключения.

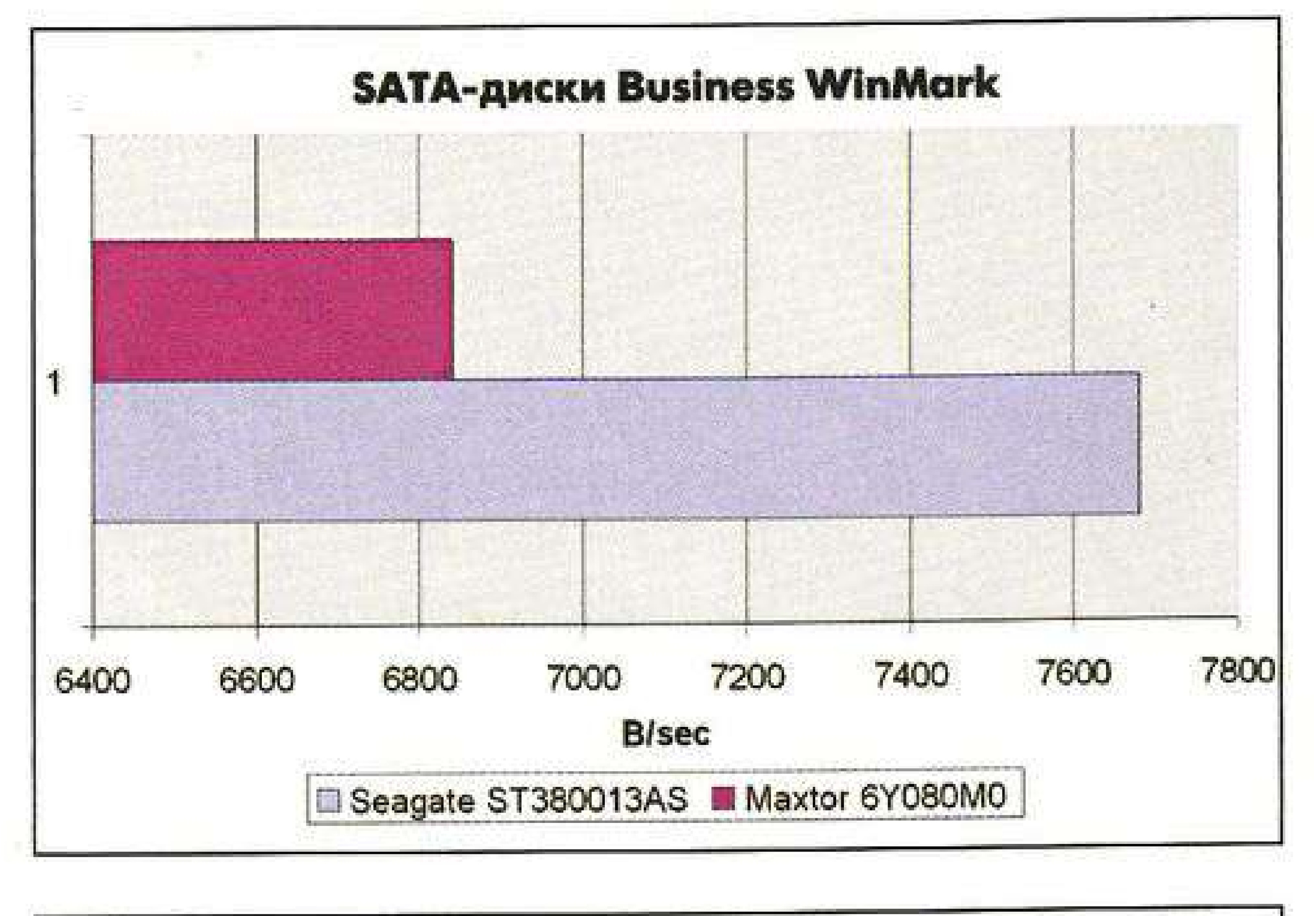
Жесткие диски были предоставлены для тестирования компьютерным салоном "Портос", www.portos.ru.

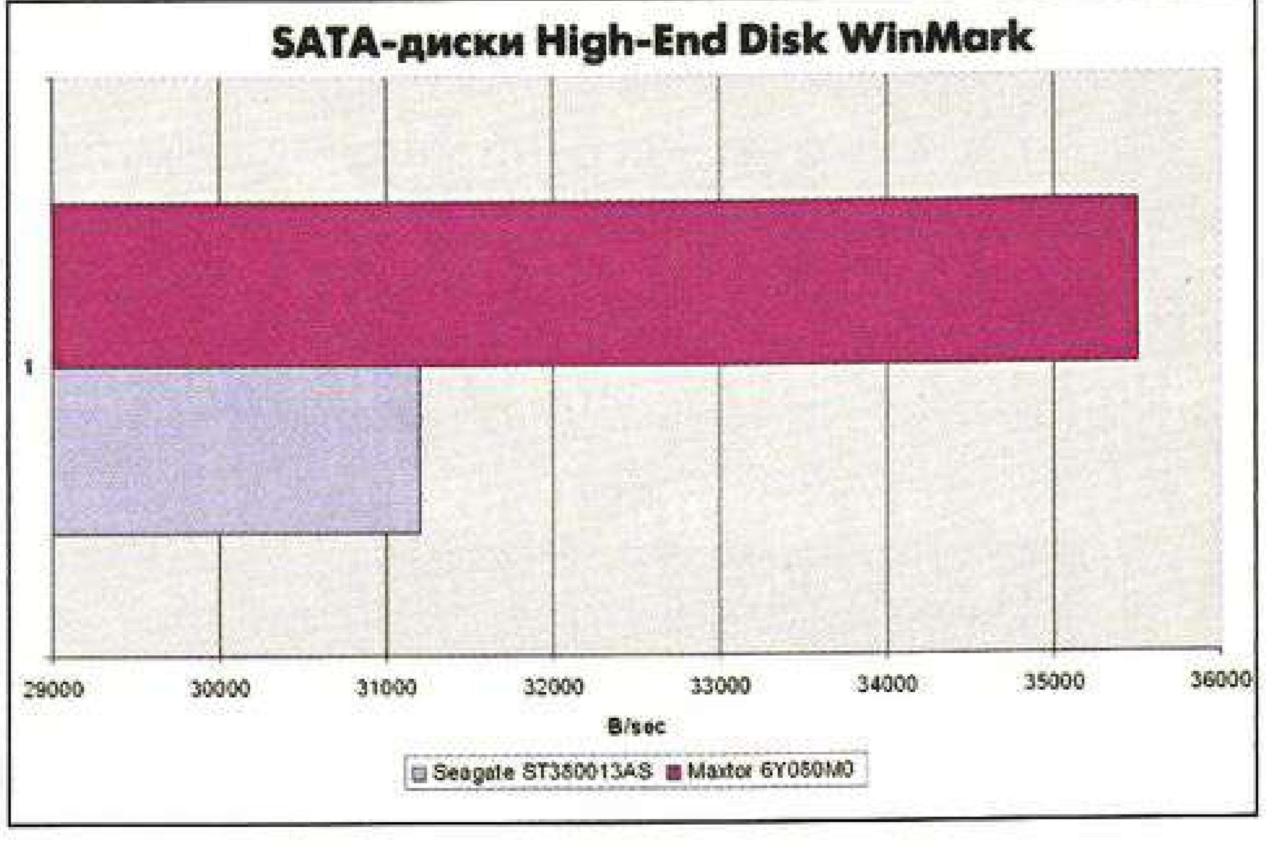
Конфигурация тестового стенда

CPU - Pentium IV 2,4 GHz, FSB 800, Hyper Treading - enabled
Память - 2 модуля TwinMOS 512 Mb DDR 400
Mother Board - GA-i8PE1000, Intel 865PE
HDD - IBM DTLA 20GB
Блок питания - InWin 300Вт
Видео - Albatron Ti4680 GeForce 4 Ti 4200 128Mb, 8x
Windows 2000 Professional + Service Pack 1
Detonator 43.45









Между прочим...

В истории любого крупного производителя винчестеров были такие серии жестких дисков, которые иначе как катастрофическими провалами назвать нельзя. До сих пор у всех на слуху история с "дятлами" - серией DTLA от IBM. Для своего времени это были революционные диски: во-первых, очень высокая плотность записи на пластину и, во-вторых, сами пластины были сделаны не из алюминия, а из стекла.

Но, как оказалось в дальнейшем, эти диски имели производственный дефект, который приводил к быстрому выходу их из строя. Если для винчестеров предельным является порог брака 5%, то у "дятлов" он составлял целых 8,7%. А как только слухи о ненадежности серии DTLA приобрели более-менее массовый характер, владельцы этих хардов потянулись в гарантийные отделы фирм-продавцов, чтобы под любым предлогом заменить винчестер. Неудачу с этой серией называют в качестве одной из главных причин, которые заставили IBM уйти из сектора производителей хардов.

В то же время "на ура" расходились жесткие диски серии MPG от Fujitsu. Данные диски обладали отличной механикой, уже казалось, что создан идеальный винчестер. Например, диски этой серии имели всего несколько тысяч бэд-блоков в заводском дефект-листе, у тех же "дятлов" было по несколько десятков тысяч производственных бэд-блоков. Но через какое-то время обладатели и этих хардов протоптали тропинки в гарантийку. Вскоре Fujitsu покинула рынок винчестеров для настольных машин, и сосредоточила свои усилия на производстве жестких дисков для ноутбуков.

Неофициальной причиной покупки Maxtor'ом фирмы Quantum называют две неудачи подряд с дисками Fireball серий CX и LCT. Так на рынке винчестеров стало еще на одного игрока меньше.

CYBERNEWS

Сергей СЕРЕБРЯННИКОВ
Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

«Медиа-Сервис 2000» судится с «МТУ-Интел»

В середине октября несколько периодических изданий и многочисленные интернет-источники опубликовали новость о том, что компания «Медиа-Сервис 2000», зарегистрировавшая торговую марку Counter-Strike, подала в суд на компанию «МТУ-Интел», обвинив ее в использовании этого самого бренда Counter-Strike (в названии своего игрового сервера).

Мы решили, что в таком важном вопросе лучше получить информацию из первых рук, и связались с "МТУ-Интел". По словам руководителя службы по связям с общественностью Артура Алекперова, события развивались следующим образом.

В декабре прошлого года "МТУ-Интел" связалась с Valve, разработчиком игры, по поводу проведения чемпионата по Counter-Strike. Договоренность была достигнута, более того, победитель получал видеопоздравление от самого Гейба Ньювелла (Gabe Newell), директора и основателя Valve. В марте этого года "Медиа-Сервис 2000" зарегистрировала в Роспатенте торговую марку Counter-Strike. После этого, без уведомления "МТУ-Интел", "Медиа-Сервис 2000" подала в суд в связи с якобы незаконным использованием торговой марки. Московский арбитражный суд обязал "МТУ-Интел" выплатить штраф в размере 2 млн. рублей. "МТУ-Интел" подала апелляцию, рассмотрение которой назначено на 17 ноября.

Если аппеляция будет отклонена, то "Медиа-Сервис 2000" вполне может подавать в суд, скажем, на компанию SoftClub, которая сейчас легально издает в России игры с лейблом Half-Life и Counter-Strike.

К сожалению, по сегодняшнему законодательству никто не мешает зарегистрировать в Роспатенте такие марки как StarCraft, QUAKE и DOOM, после чего отечественному киберспорту и игровому бизнесу можно будет заказывать могильный камень.

ESWC 2004

Ligarena анонсировала Electronic Sports World Cup 2004. Похоже, что этот турнир становится ежегодным киберспортивным событием всей Европы. На ESWC 2003 уровень организации, судейства и зрелищности был на очень высоком уровне, что позволяет говорить о серьезном подходе организаторов.



Ligarena анонсировала и бюджет следующего года. Он составит, по словам организаторов, не менее $200 тыс. Отборочные будут проходить с января по июнь следующего года. Ожидается, что в турнире примет участие более 500 игроков.

Килограмм золота в награду

На проходившем в Осло чемпионате по CS 1.6 главным призом стал килограмм настоящего золота (для справки: килограмм золота сейчас стоит около 11 тыс. евро.) Первым победителем Oslo LAN и обладателем такого необычного приза стал шведский клуб GameOnline. В его составе играли erks, diGital, Hyb, Sydow, sNajdan. В финале им удалось обыграть команду соперников на dust2 со счетом 13:6.



Clanbase Nations Cup 5. Россия определяется с составом

Состоялось первое собрание российской сборной, которая примет участие в Clanbase Nations Cup 5. Капитан сборной, Дмитрий Дериглазов emax|Gal (по совместительству - менеджер и команды emax), остановил свой выбор на следующей пятерке игроков: Romashka (ForZe), Groove (emax), Keks (emax), Saldzy (Team1) и F1N (a-Line). В сети разгорелся спор по поводу отсутствия в составе команды таких известных игроков, как forze|Xenitron и a-Line|Ant1killer. Но Дмитрий достаточно красноречиво расставил точки над i: состав будет таким и уже не изменится. Что же касается упомянутой пары, то, по его словам, они отказались быть запасными и попросили исключить их из сборной.

Чемпионат имени Федора Сумкина



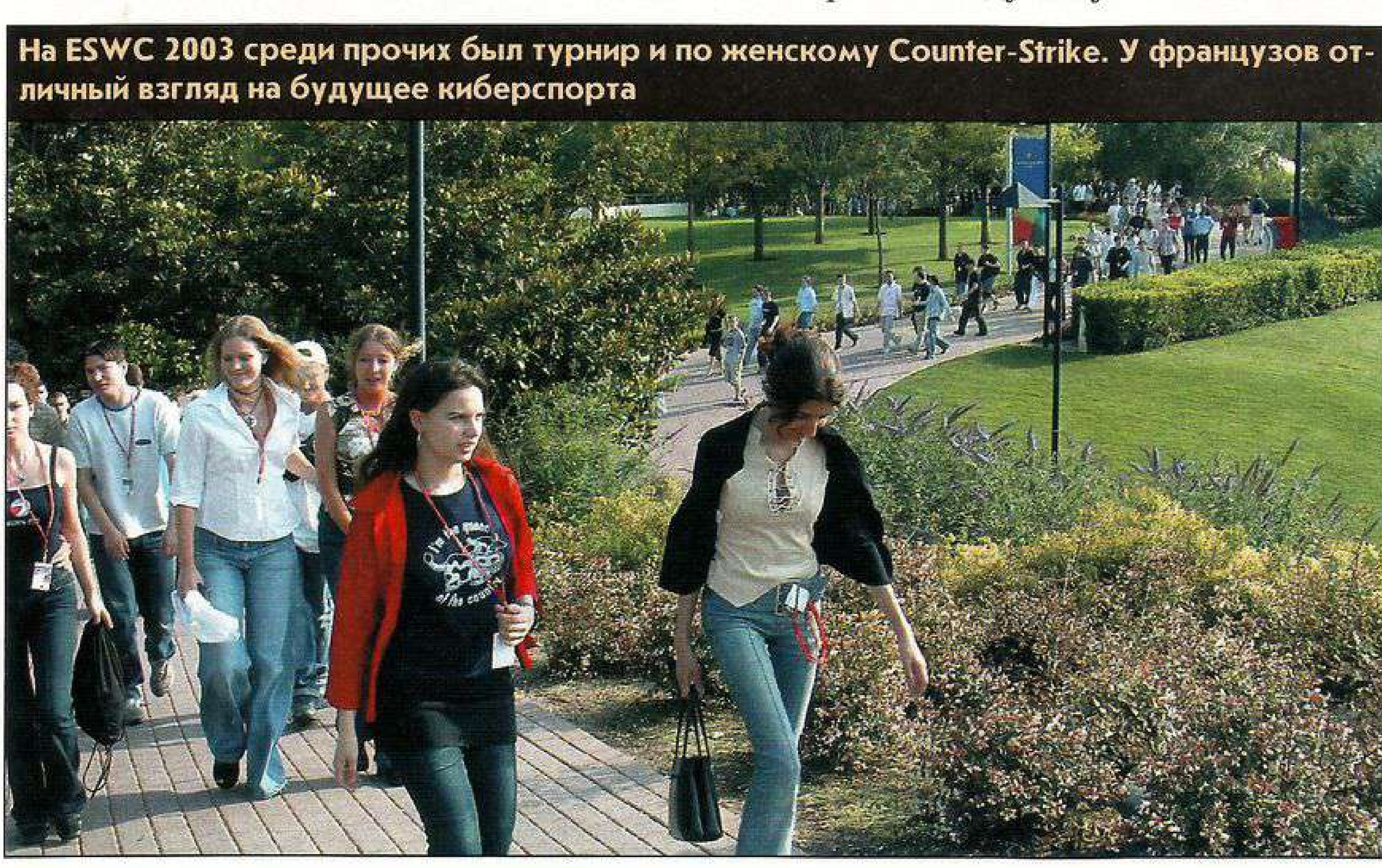
До начала турнира главный приз находится под надежной охраной

Командование Tynu4ka Goblina и главного киберспортивного ресурса планеты Земля - мега-портала Cyberfight, сообщает, что 29 ноября, в субботу, состоится чемпионат имени легендарного Федора Сумкина. Чемпионат будет проведен по игре Quake III Challenge Pro-Mode.

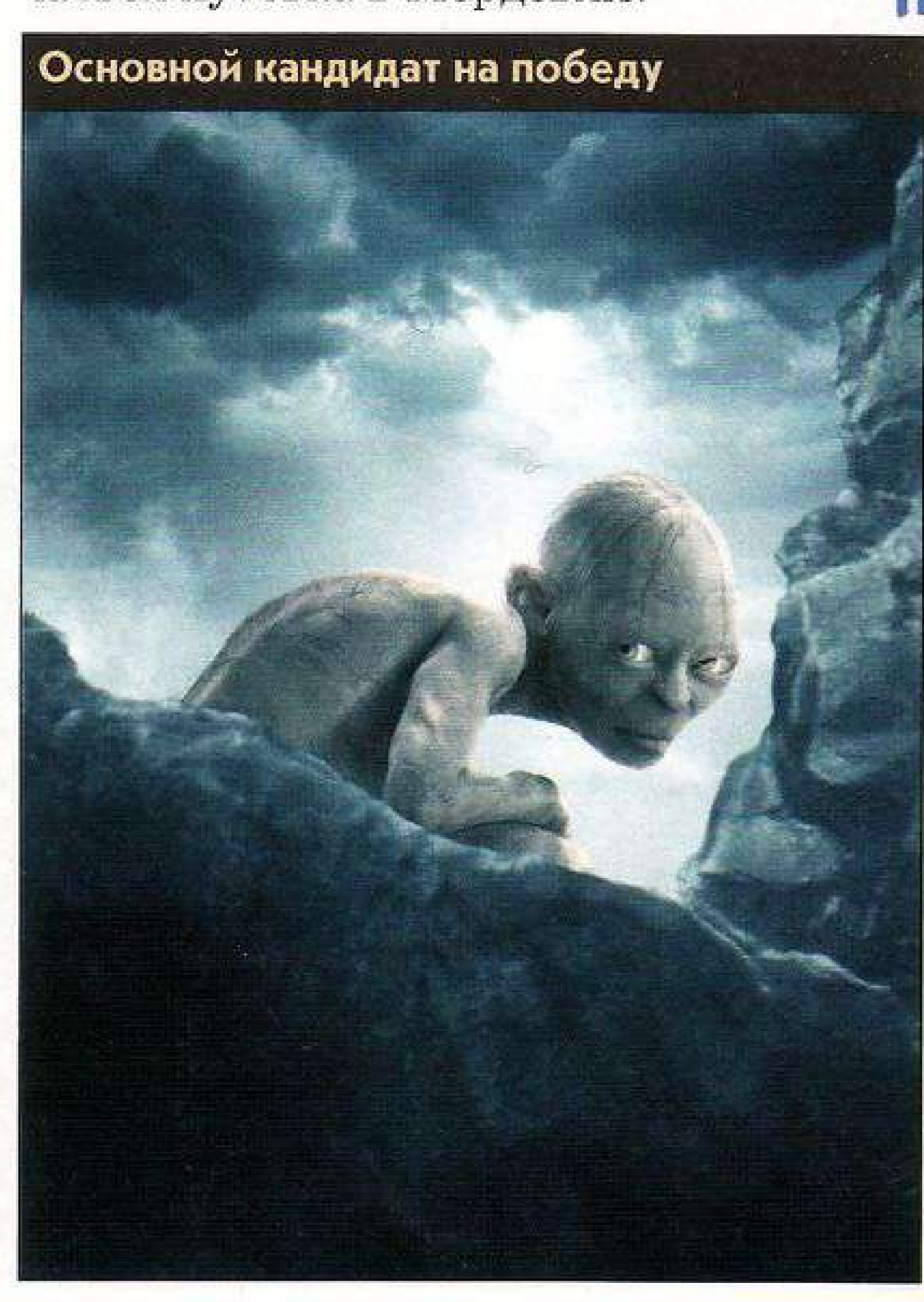
Что есть Pro-Mode? Pro-Mode - игра, поднявшая флаг Настоящего Дэсматча, преждевременно выпавший из цепких когтей QuakeWorld. Собственно, Pro-Mode суть квинтэссенция дэсматча: яростный, как ураган и свирепый, как дикий зверь. Pro-Mode - единственный достойный наследник QuakeWorld, Игра Отцов.

Место проведения: г. Москва, клуб Flashback (www.flash-back.ru). Количество компьютеров: 60 штук, то есть достаточно. Призы обещаны разные, главный приз - мега-кольцо из чистого золота предоставил ст. о/у Goblin. Пока не известно, будет ли вместе с кольцом вручаться путевка в Мордовию. **Н**

На ESWC 2003 среди прочих был турнир и по женскому Counter-Strike. У французов отличный взгляд на будущее киберспорта



Основной кандидат на победу



Сергей СЕРЕБРЯННИКОВ aka ЗВеРЬ

Бородино-2 World Cyber Games 2003

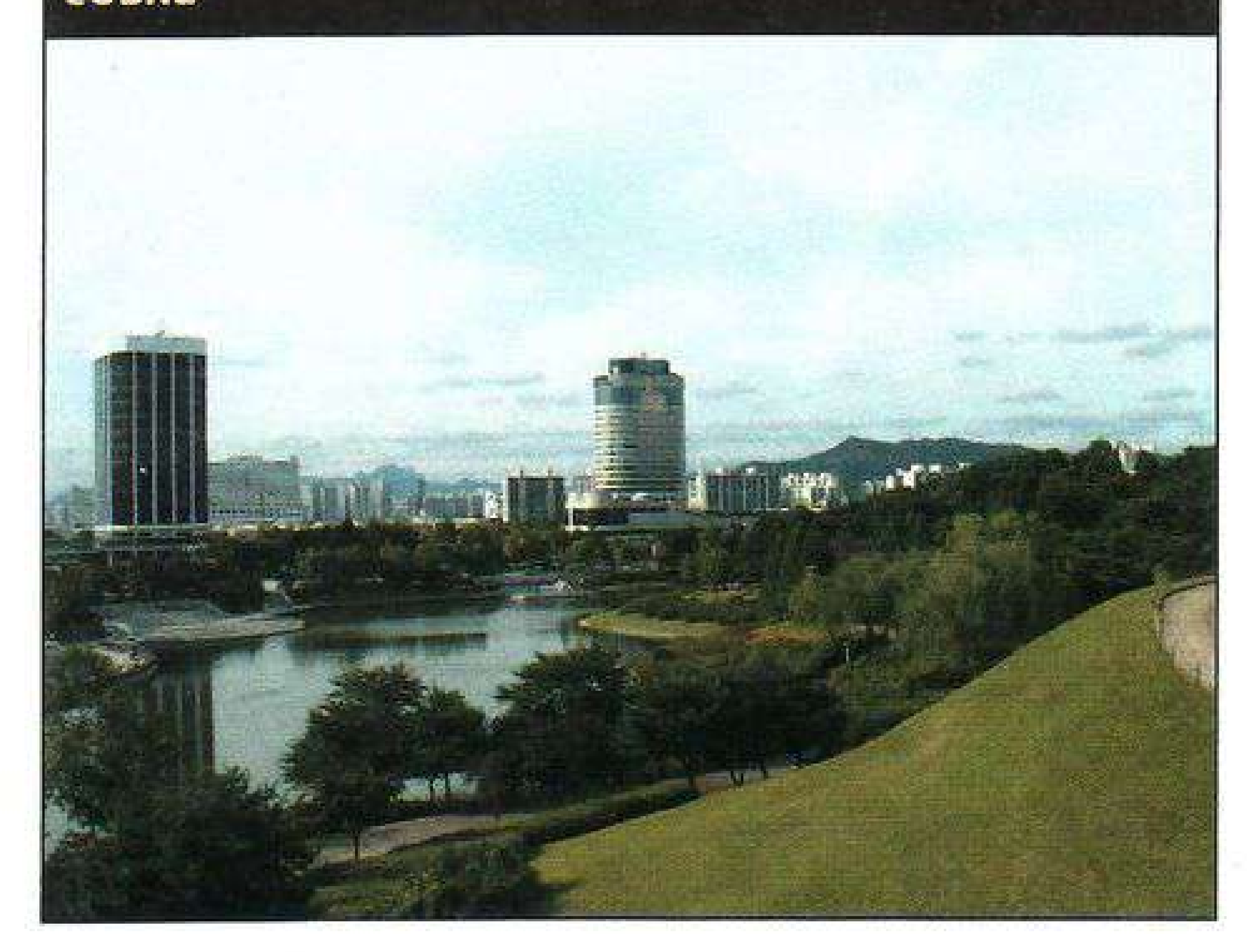
Забил диван я в шахту лифта...
Частично Лермонтов

Событие года, но для России оно прошло не так, как ожидали. Не произошло перерождения forZe, не прыгнул выше головы наш сильнейший игрок по UT, вновь не удалось оспорить главенство корейцев в SC... И главное, есть с кого брать пример - сборная Германии прекрасно показала, что без ведущих игроков можно побеждать и увозить домой значительные призовые. После удачного 2002 года так хотелось, чтобы успех сопутствовал нам постоянно...

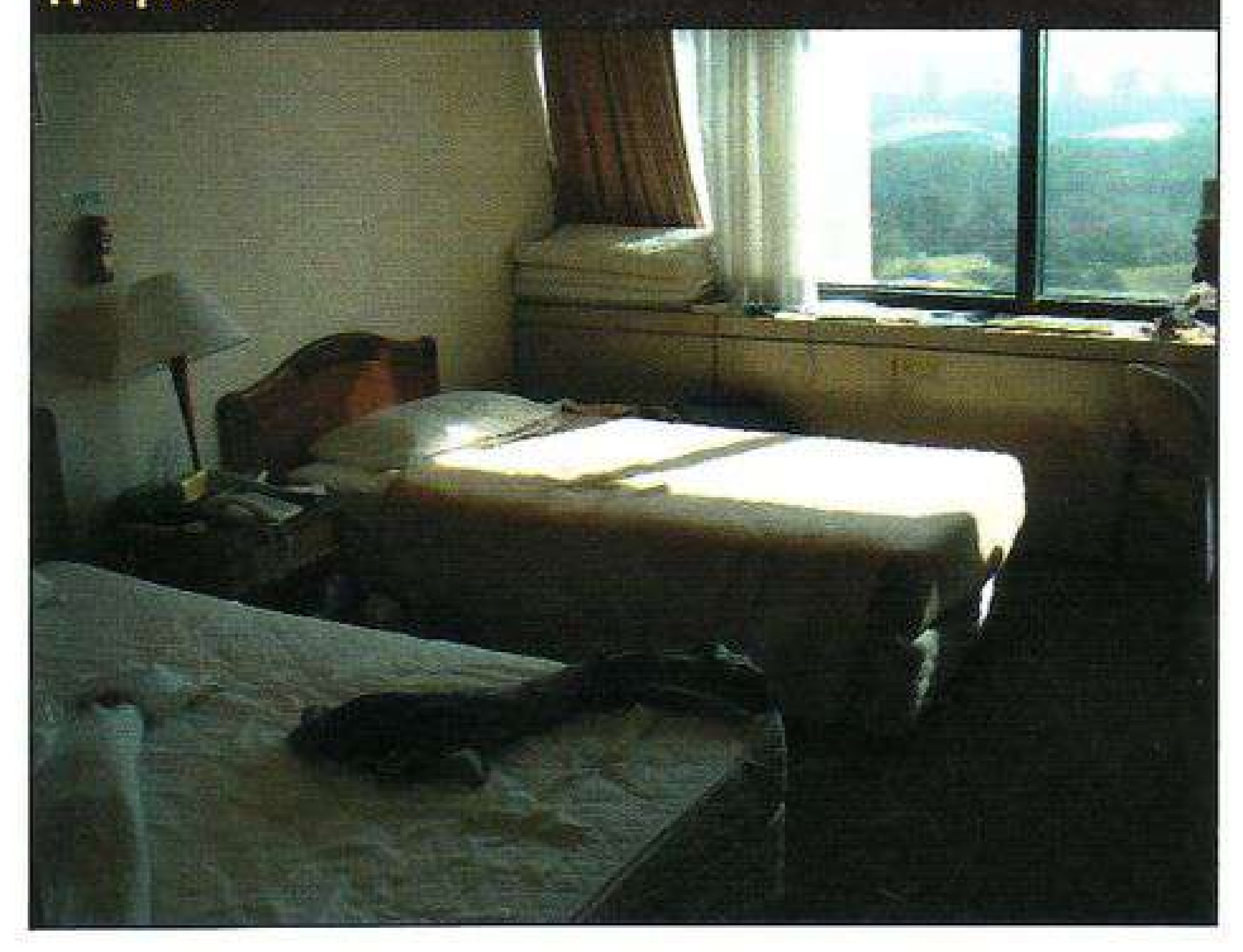
Надежды

Наши надежды были связаны, в первую очередь, с Counter-Strike, где мы до этого финала являлись фаворитами наравне с такими грандами, как SK. Многие надеялись также на удачное выступление наших игроков по UT и WC. Жаль, что не был включен в программу Q3 - стопроцентно наша игра, но это не оправдание провала. Другим словом назвать случившееся сложно. Надежды многих так и остались надеждами. Ну а по приезду у всех игроков было отличное настроение. Впервые в российской делегации было столько людей. Такой десант просто обязан был увезти улов, по крайней мере, не хуже, чем в прошлом году.

В этом красивом здании развернулась потасовка

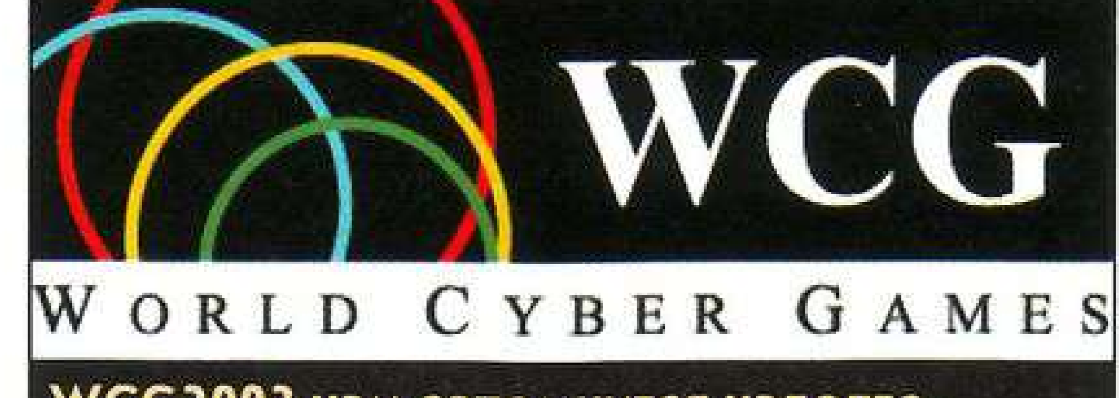


В таких комнатах жили игроки. Очень удобная комната - есть, чем забаррикадировать дверь...



Vansilli (Алекс Нгуен) - комментатор боев CS





WCG2003 нам запомнится надолго

Начало

Как ни странно, но стартовали мы очень неплохо, все смогли пройти в плэйофф, за исключением ведущих наших игроков по UT2003 - Аскольда и Navigator`a, что фактически лишило нас шансов на соответствующие медали. ForZe спокойно двигались к поставленной цели, но им не повезло: попасть на суперпрофессионалов из Швеции, SK, было просто смерти подобно. Что и доказала игра. Но первые дни нас радовали, пусть и не убедительными победами, но вполне солидной игрой.

Четыре часа...

Именно за такой промежуток времени стало понятно - это не наш чемпионат. Ровно столько понадобилась всем нашим игрокам, чтобы проиграть свои матчи и покинуть турнир на щите. Ровно за четыре часа мы спорхнули с небес 2002 года на землю 2003. Проигрывали все, начиная от команды CS, и заканчивая дуэлянтами по FIFA. Поражение M19*Alex было связано с тем, что он неправильно понял правила и считал, что матч играется до двух побед. На самом деле играли два матча, а в случае ничьей считалась разница голов, как это делается в реальном футболе... Единственную медаль принесли нам в Starcraft:Broodwar 2v2 Advocate и PHellan, которые сумели завоевать бронзу. Остальные - Flash, Karma, Navigator, Askold, Soul - вылетали по разным причинам. Есть мнение, что принятые на чемпионате в Корее правила, должны стать нормой, потому что при играх в группах и сингле (вылетел - все - скажи "Пока") они соответствуют реальному спорту, что позволяет говорить о профессиональном отношении к делу: при таком подходе нет вариантов, позволяющих проигравшему подняться из лузеров. Здесь все серьезно, надо бороться за каждый фраг. Нашим игрокам, как и тем, кто проводит российские турниры, надо переходить на такую систему проведения турнира. Да, многие, приезжая на турнир, будут возмущаться: "И что мы, за 600 р. - одну игру сыграли?" Да, именно так, одну, потому что не надо было приезжать на турнир неуверенным в себе. Только при таком раскладе все игроки станут бороться за высокие места.

Плохие парни

Как вы уже, наверное, поняли, вести с WCG приходили не слишком радостные, но такого не ждал никто. В последний день пребывания нашей делегации произошел конфликт между группой наших игроков и представителями французской сборной. СМИ раздули сенсацию - русские избивают французов! После возвращения нашей команды в Россию мы опросили непосредственных участников скандала (по их просьбе мы не указываем конкретных имен).

Каждый настоящий киберспортсмен должен за свою спортивную жизнь успеть:

1. Не получить вовремя визу и не поехать на турнир.
2. Сбросить диван в шахту лифта.
3. Набить морду французу.

Раунд №1

Очевидец: *"...Там вообще был никто не при чем, за исключением двух французов, в главной степени - игрока под ником Aspeak..."*

Все началось с того, что некий французский киберспортсмен Aspeak решил поинтересоваться у наших ребят, не видели ли они его мобильный телефон. Правда, стал он это делать весьма агрессивно. Вот только что ему не понравилось, совсем непонятно: ребята, зная плохо язык или вообще его не зная, стали предлагать ему "отвалить". Видимо поняв, что до француза долго доходит, они его просто и банально послали куда подальше. Он, видимо, догадался и, недолго думая, ударил ближайшего к себе сидевшего на полу русского.

Очевидец: *"...он был пьян, где-то потерял свой мобильный телефон, вел себя очень агрессивно, под конец, ногой ударил сидящего русского игрока, после чего и произошла драка..."*

Как говорят очевидцы, драки могло и не быть, там вроде как присутствовали французские репортеры, но вмешиваться они не стали и пустили все на самотек. Наши же, в основном, просто вступились

MEDAL TALLY

Rank	Nation	G	S	B
1		3	2	0
2		2	1	1
3		2	0	1
4		1	2	1
5		1	2	0
6		1	0	1
7		1	0	0
7		1	0	0
9		0	1	1
9		0	1	1
9		0	1	1
12		0	1	0
12		0	1	0
14		0	0	1
14		0	0	1
14		0	0	1
14		0	0	1
14		0	0	1

Распределение медалей

за пострадавшего, не став разбираться, что к чему. Подвело уже упоминавшееся незнание языка, которое не позволило разобраться. Хотя задайте себе вопрос: долго ли бы вы разбирались, если вашего друга бьют по лицу ногой?

Очевидец: *"...никто не избивал всех попавшихся французов. Aspeak и еще один игрок провоцировали драку, вели себя очень агрессивно. После того, как Aspeak ударил нашего игрока, все, кто были рядом, попросту не стали сидеть на месте..."*

Французская сторона интересно повествует о том, что происходило в тот вечер. В частности, Lam HUA aka MonsieurLam на сайте www.sclegacy.com рассказал о происшедшем. По его словам на этаже находились многие игроки, включая австрийцев с голландцами, но в драке приняли участие лишь Aspeak и русский игрок (кто именно - он не знал). Дальше француз повествует о своих страшных переживаниях по поводу того, что Aspeak'а и Th0r'а могут убить, и он постарался помешать, но его оттолкнули. Странно, но наши говорят, что все без исключения находившееся там игроки не пытались помешать потасовке, а Lam Hua утверждает обратное.

Очевидец: *"..."Мирных французов" около нашего номера не было. Те из них, кто там стоял, не пытались увести этих двух игроков и вообще ничего не делали для того, чтобы предотвратить инцидент..."*

Наши же себя защищать не стали, и факт агрессии в отношении обоих не отрицали, но при этом говорили об откровенно хамском поведении остальных присутствовавших на этаже. Драка состоялась, но назвать это побоищем нельзя. Странно, что из-за драки пьяных молодых людей разгорелся скандал, прокатившийся по мировым СМИ. По утверждениям очевидцев, вся драка продолжалась от силы 20 секунд.

Очевидец: *"...Если бы Aspeak стоял один, он бы попросту не осмелился этого сделать. Если бы стоявшие рядом игроки не вмешивались, досталось бы только Аспику как зачинщику этого скандала..."*

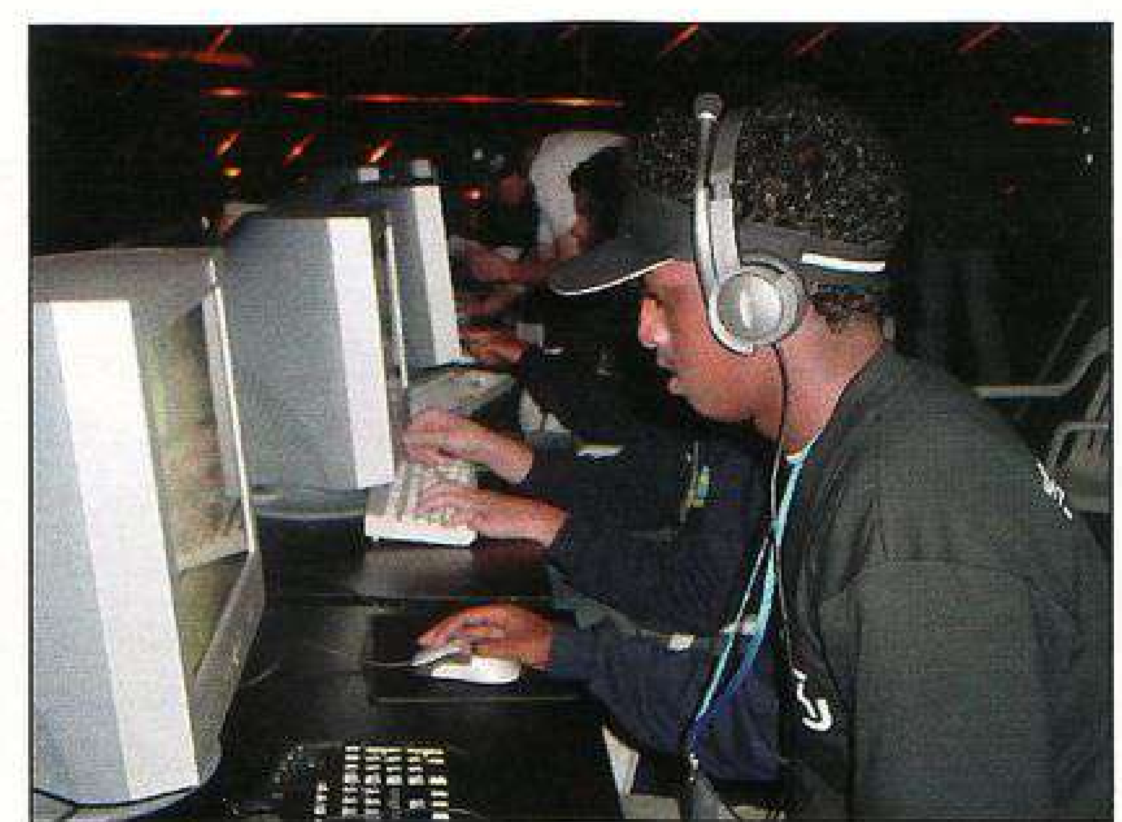
Раунд №2

Понимая, в какое положение они попали, французы ретировались в свои номера, не пытаясь больше возражать нашим игрокам. Наши же, собрав чуть ли не всю свою команду, кроме team-лидера, принялись искать Aspeak. В это время многие французские игроки тоже вышли посмотреть на происходящее, и вновь создалась напряженная обстановка. Правда, самого виновника со стороны французов уже и след простыл.

Очевидец: *"...после весьма и весьма непродолжительной драки французы быстро ушли, даже, лучше сказать, убежали. Никто не устраивал там какого-либо избиения, хотя Aspeak этого действительно заслужил..."*

Но скандал состоялся, хотя бы потому, что именно русские и французы устроили потасовку. Потому что, по словам очевидцев, на следующий день именно на русскую делегацию бросали косые взгляды. Французы признали даже свою вину в провокации, но это не стало оправданием драки и желания расправы над Aspeak.

Очевидец: *"...это действительно скандал. Драка все-таки была. Нашему игроку сильно досталось. И, когда мы увидели, что Аспик заперся в номере, можно понять, что некоторых игроков это очень сильно разозлило..."*



Дверь ломали, но... не сломали. Возвращаясь к словам французского журналиста, получается, что дверь чуть ли не напополам разнесли, а наши ребята говорят, что максимум, что им удалось, это сломать замок. По словам наших игроков, они пытались поговорить с кем-то из журналистов, но те никак не хотели влиять на ситуацию, чем в какой то мере и спровоцировали дальнейшие беспорядки.

Очевидец: *"...несколько игроков даже попытались выбить дверь, но эта участь постигла лишь замок, потому как Аспик попросту забаррикадировался в номере..."*



Церемония закрытия



Чемпионы WCG 2003



Хороши чеки, да не наши

Раунд №3. Финал

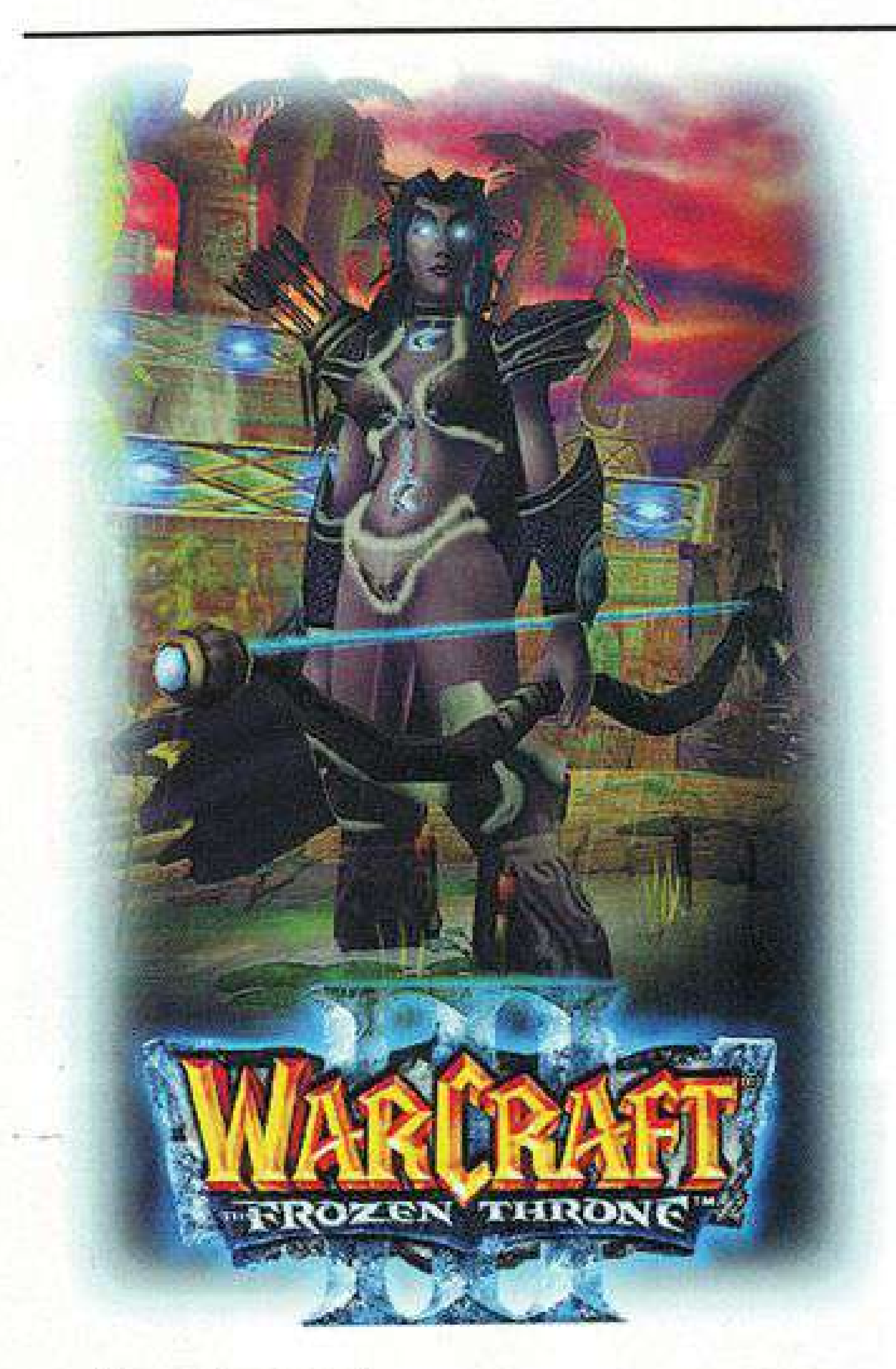
Вскоре появилась охрана и лидеры российской и французской группы. К этому моменту страсти улеглись, кровь остыла, и начались долгие разговоры и обоюдные извинения. Обе команды приносили извинения, но замять скандал полностью не удалось. На следующий день в интернете появилось много статей на эту тему. В основном все прореагировали негативно, но давайте смотреть правде в глаза. Нашего игрока не просто спровоцировали на драку оскорблениями, его просто-напросто ударили в лицо ногой!

Очевидец: *"...Нам действительно неприятно, что так получилось. Особенно потому что мы подставили нашего тим-лидера..."*

Когда киберспорт в России станет чем-то большим, чем развлечением, которым можно неплохо заработать? Когда целью станет медаль и честь страны? Спорт - прежде всего стремление вверх, умение держать себя на определенном уровне, в том числе, и в плане поведения. Стремятся ли игроки вверх, когда они в пьяном виде бьют морды французским игрокам, которые, кстати, оказались ничем не лучше наших? На этом фоне просто удивляет, насколько спокойно, но результативно прошли WCG 2003 немецкая и американская сборные. Вот с кого надо брать пример. Немцы себе в пиве не отказывали, да вот только драк ни с кем не затеяли.

*Михаил ArcticA*Miker МИРЧУК*

Стратегия мультиплеерной игры за расу Ночных Эльфов





Сраженья не утихают ни на минуту, наши враги постоянно идут на разные уловки, придумывают что-то новое. Их варварское упрямство иногда приносит свои плоды: несколько пограничных отрядов уже столкнулись с новыми тактиками коварного противника и... потерпели поражение. Наши братья и сестры всеми силами стараются оказать достойное сопротивление. И сегодня, собрав опыт многих великих сражений, мы открываем сезон Большой охоты. Будьте бдительны: те знания, что вы обретете из этого послания, ни в коем случае не должны просочиться к врагам...

Сае, братья!

Перед вами – наше родное эльфийское пособие по ведению военных действий в жестких полевых (читай, мультиплеерных) условиях. Игроков, выбравших расу Ночных Эльфов, большинство: она традиционно считается самой популярной. На всех серверах Battle.net в ТОП 50 эльфы держат добрую треть позиций вместо предопределенной им 1/5 (4 расы и random). В чем секрет такой популярности? Раса привлекает, в первую очередь, своей непохожестью на все остальные. Кому-то нравится обилие особей прекрасного ушастого пола или то, как ловко они держат противника в постоянном напряжении, непрерывно беспокоя атаками (харрася) его. Кого-то вдохновляет самый знаменитый герой - Охотник на демонов (Demon Hunter или ДХ).



Судя по тем патчам (дополнениям, вносящим преимущественно балансово-косметические изменения в игру), которые выпустила компания Blizzard к своему продукту, у многих игроков сложилось мнение, что кто-то в руководстве компании тоже не ровно дышит к расе Ночных Эльфов. Слишком уж много оригинальных (а потому, не совсем очевидных) преимуществ сулит эльфам каждый патч.

Who am I?

Еще до знакомства со мультиплеерными стратегиями настоятельно советуем выбрать расу, которая вам по душе. На самом деле очень важно, какая сторона нравится именно вам, за нее приятно играть, может быть, вас радуют озвучание и характер юнитов и героев, их модели, анимация и пр.

Blizzard постаралась, введя элементы RPG (прокачка героев, артефакты и пр.), заставить нас отождествлять себя с персонажами игры. Существует даже тенденция, особенно у игроков, что воспринимают окружающий мир слишком эмоционально, неправильно оценивать (чаще – переоценивать) того или другого юнита или героя. Причиной является именно преобладание эмоций и чувств, которые захватывают игрока в процессе сражений, над трезвым разумом. RPG-элементы частенько слишком увлекают таких игроков, временно усыпляя рассудок. Он ни за что не поверит, например, в то, что Мастер клинков (Blade Master) 1 уровня у орков проиграет трем пехотинцам (Footmen). "Это просто невозможно! Он со своим мечом их всех раскидает..."

Итак, самое время определиться с расой. Вы не эльф? Вы точно уверены? Не беда - и враги Ночных Эльфов смогут почерпнуть очень многое из нашего руководства.

Что нас ждет?

Руководство будет опираться на те знания, что вы получили, прочитав вводную часть, опубликованную в октябрьском выпуске "Нави". БО, разведка, юниты и их контры, управление войсками в бою - все эти базовые понятия не должны быть новыми для вас. Мы начнем именно с них, а завершим и укрепим освоенный материал разбором отдельных стратегий - матч-ап'ов (match-ups) - против тактик наиболее распространенных в сети Battle.net.

Для каждого из четырех матч-ап'ов на диске, прилагаемом к журналу, будет присутствовать по одной демонстрационной игре, снабженной аудиокомментарием, который должен сделать знакомство с мультиплеерной игрой более живым и интересным.

Build Order

План возведения эльфийских зданий и постройка базовых юнитов (БО) по сути всего один. В зависимости от данных разведки он должен в первый раз измениться где-то на третьей минуте. Затем, чем чаще вы будете получать данные о войсках противника и его базе, тем лучше можно будет подстроить стратегию под него. Но на начальном этапе БО у эльфов за редкими исключениями один.

Начальный БО

- *4 **Светлячка** в шахту, 1 строит **Алтарь Королей**;*
- *В **главном Дереве** заказываем обучение новых **Светлячков**, постепенно доводя общее количество до 15;*
- *1-й построившийся ставит **Лунный Колодец**;*
- *2,3,4-е построившиеся начинают добывать лес;*
- *Два **Светлячка**, что заканчивают производство **Лунного Колодца** и **Алтаря**, одновременно отправляются на разведку в разные места возможной дислокации противника;*

Известный петербургский профессиональный игрок Lindala Ore (с эльф. "Поющее сердце") никогда не использует "чужих" нейтральных героев, если даже они лучше вписываются в некоторые стратегии игры; причина проста: "ты что, они же не эльфы". Смешно? Отнюдь! Играя родными, настоящими, эльфийскими героями, игрок получает огромный плюс к морали! Вот вам и элемент RPG.

Идея создания аудиокомментариев была позаимствована с зарубежных сайтов, где они пользуются огромной популярностью как один из наиболее эффективных способов ознакомления с новыми стратегиями и приемами. Одновременно смотря демку и слушая комментарий, мы будем пытаться оценить действия противников, указать на удачные тактики и найти ошибки. Так обучение игровому процессу получается цельным, динамичным и, конечно же, более интересным. Технически все просто. Вы запускаете демонстрационную игру и параллельно в WinAmp'е начинаете прослушивать комментарий к ней, в начале будет небольшой процесс синхронизации. Вам необходимо, загрузив демонстрационную игру, нажать паузу и одновременно ее отпустить, как только комментатор даст сигнал.



Пивка для рывка!

- *Заказываем* ***героя*** *в* ***Алтаре*** *(зависит от противника);*
- *5-й построившийся* ***Светлячок*** *возводит* ***Древо войны;***
- *Остальные* ***Светлячки*** *направляются собирать лес;*
- *Как только набирается 40 леса, начинайте строительство* ***Лунного Колодца;***
- *В построившемся* ***Древе войны*** *начинаем производить* ***Лучников;***
- *Появившийся* ***герой*** *обычно направляется к наиболее слабым монстрам на карте или в сторону базы противника, чтобы мешать ему качаться.* ***Точка сбора*** *с* ***Древа войны*** *указывается на* ***героя.***

Для организации грамотной защиты базы эльфов необходимо учитывать, что все *Древа (Ancient)* умеют сражаться вблизи, когда не производят войска. Другие же строения: *Лунные Колодцы*, *Зал Охотниц*, *Алтарь* - полностью беззащитны против врага. Рекомендуемая система застройки собственной базы для оптимальной защиты, показанна на нижеприведенном скрине.

Колодцы тоже выполняют защитную функцию, только опосредованно – лечат дружественные юниты, используя запас маны, который восполняется только ночью. Будьте внимательны – восстановление магической энергии происходит в 4 (!) раза хуже, чем жизненной, поэтому юниты с этой самой энергией (Дриады, Талоны, Медведи) лечить в колодцах не рекомендуется, или лечить их только в том случае, если запас маны близок к максимуму. Говоря о колодцах, следует упомянуть *Камень ночи*, который продается в *Древе Чудес* за 50 золотых. Доступный уже в самом начале игры, он на некоторое время меняет день на ночь (или, если ночь уже идет, просто удлиняет ее).

Возможные варианты дальнейшего развития

На этом этапе (~третья минута игры) вы должны были уже найти противника и получить данные, какого героя он выбрал и какую макростратегию спланировал.

На картах с таверной, если вы используете нейтрального героя, главное изменение в БО - нет необходимости начинать строительство Алтаря так рано. В таверне герой нанимается мгновенно, а не обучается, как в Алтаре. Поэтому нужно закладывать Алтарь ровно в полдень, а пока – использовать освободившегося в начале игры Светлячка для добычи дополнительного леса или ранней разведки. Чтобы узнать "местное" время, необходимо просто навести мышкой на импровизированный компас сверху в центре экрана, при включенных подсказках ("Настройки"-"Игра"-"Подсказки вкл.") точное время появится в окне подсказки.

Узнав вражеского героя, мы можем выбрать нужную способность у нашего героя (например, если орк выбрал *Вождя Минотавров*, логичнее нашему *Охотнику на демонов* взять *Высасывание Маны*, а не *Иммоляцию*), а еще, если на карте присутствует *Таверна*, можно выбрать более подходящего контргероя. Например, *Говорящий с Духами (Far Seer)* прекрасно контрится *Нагой* с замораживающей стрелой.

Но самое главное, вам необходимо уже на этом этапе узнать его макростратегию еще и для того, чтобы верно спланировать свою. Существует три типа общих стратегический шаблонов, которые

Правильная застройка базы



Под **"углублением в защиту"** ни в коем случае не подразумевается наличие более одного Сторожевого дерева. Опытный противник, увидев, что вы потратили большое количество ресурсов на такую статичную оборону, вложит их во вторую базу, которую (при прочих равных условия) вы физически не сможете снести. Редкие игроки в европейском ТОП20 строят защитные сооружения вообще. Дополнительным средством защиты становятся, как правило, Лунные колодцы. Они предоставят вашим войскам больше маны на лечение в случае раша, а впоследствии, когда количество лимита возрастет, они вам так или иначе пригодятся.

определяются по количеству зданий, что способны производить боевые юниты:

1. Раш. Два боевых строения четко указывают, что противник собирается рашить начальными юнитами. Такая стратегия контрится макростратегией равномерного (нормального) развития с некоторым *углублением* в защиту. Особенность такого матч-апа заключается в том, что она обычно либо заканчивается очень рано и плачевно для вас, либо вы, держа оборону и выигрывая время, постепенно выигрываете и всю игру. После неудавшегося раша в WarCraft TFT (в отличие от StarCraft) противнику будет очень сложно выжить, потому как опыта у вас за убитых юнитов противника гораздо больше, а стало быть, герой сильнее. Чем дольше держитесь против раша, тем, как правило, очевиднее победа.

2. Технологическое развитие (коротко - Теч). Отсутствие строения по производству боевых юнитов и быстрый грейд главного здания означает, что противник выбрал путь технологического развития. Самый простой и одновременно самый опасный момент. Причина проста: вас вынуждают принимать меры, провоцируют на действия, если вы не среагируете, у противника очень скоро появятся юниты технически более продвинутые. Благо, выбирать можно из двух вариантов. Первый, самый быстрый и самый рискованый, – применить предыдущую макростратегию раша. Строим второе *Древо Войны* и начинаем производить большое количество войск первого уровня. И хотя у оппонента долгое время, кроме героя (и, возможно, наемников), не будет ни одного боевого юнита, этот путь рискованный все по той же причине: если противнику удается отбиться, это равносильно вашему проигрышу. Второй путь – не такой быстрый, но более стабильный. Опять же из-за отсутствия боевых юнитов у противника вы можете поставить второстепенную базу уже на начальном этапе. У него просто физически не будет сил, чтобы помешать этому, и через некоторое время (~3-3,5 минуты у эльфов) вторичная база, окупив себя, начнет давать прибыль. (Подробнее о том, как правильно закладывать ВБ, было рассказано в прошлом номере.)



Высший пилотаж: светлячок лишает маны Говорящего с Духами, заодно прихватив с собой пару вызванных волков

3. Равномерное развитие. У противника всего одно здание по производству боевых юнитов. В таком случае рекомендуется выбрать такую же выжидательную позицию и начать зачистку нейтральных монстров, постепенно увеличивая армию и, как появится излишек ресурсов, сделать апгрейд *главного Дерева*. При таком положении вещей игра идет стратегически верно и чистой контрстратегии нет, именно из-за своей универсальности она наиболее распространена и обычна. Вот здесь и возникает вопрос: какие же юниты и в каком количестве нам нужно строить?

Производство юнитов

Мы уже рассказывали, что к каждой боевой единице врага можно подобрать такую контру, которая будет с наименьшими потерями справляться с ним. И, по большому счету, строительство ваших войск зависит только от того, что построил или построит враг.

Каждая боевая единица обладает рядом общих характеристик: стоимость, количество жизней, броня и ее тип, урон, скорость и тип атаки, дополнительные способности. Не будем утруждать вас подробными объяснениями, каким образом высчитывается эффективность одного юнита перед другим. В двух словах она определяется в основном типом его атаки и защиты и, соответственно, наличием повышенного урона врагу и высокой сопротивляемости его атакам. Смеем вас заверить, что данные в приведенных ниже таблицах, кроме теории, были не раз проверены на практике.

План действия системы юнит/контрюнит проходит следующим образом:

1. Разведка. Узнаем, из каких юнитов составлена армия оппонента. Это можно сделать двумя способами: во-первых, встретившись непосредственно с ней, а во-вторых, проверяя боевые строения у него на базе. У каждого способа свои преимущества и недостатки (см. вводную статью, “Разведка”).

2. Экономическая часть. Производим те юниты (обычно – комбинации), которые лучше всего бы контрили армию врага.

3. Военная часть. Финальная фаза плана. Сражение, в котором вы должны проконтролировать свои войска таким образом, чтобы каждая ваша контра нашла своего юнита.

Более технически продвинутые юниты за редкими исключениями гораздо эффективнее базовых. Но и плата за это достаточно высока: определенное количество ресурсов нужно потратить не на собственно “живые” войска, во-первых, на грейд главного дерева, во-вторых, на новые деревья для производства качественно новых войск. Из-за этого у противника будет некоторое время преимущества в военной силе, и вас попросту могут

Враг бесстрашен и грозен, но победа все равно за Эльфами!




Вражеским лучникам явно не очень уютно под Огненным дождем

уничтожить. Потому сперва оцените, сможете ли вы дожить до технически продвинутых войск. И еще совет: если вы видите, что можете наказать противника, который потратил деньги на грейд, а не на войска, – нападайте. Немного практики, и очень скоро вы сможете хладнокровно выносить вердикт таким легкомысленным игрокам, а главное, - стабильно приводить его в исполнение.

Составьте вашу армию из контр-юнитов, исходя из данных в таблице. Пользоваться ей не так сложно, как кажется на первый взгляд. Здесь информация, насколько тот или иной юнит эффективен против другого, представлена максимально наглядно. Спустя некоторое время вы будете уже знать все сильные и слабые стороны как своих, так и вражеских войск, и все, что останется сделать, – это разведать армию противника.

Когда, наконец, вы составили комбинацию хотя бы из 2-х контр-юнитов (лимит при прочих равных условиях должен быть равен лимиту противника), можно дать сражение. Тот тип юнита, что является контрой к вражеской единице, должен атаковать именно свою цель. В прошлом номере была подробно расписана система разделения войск на отряды по типу атаки, а это не что иное, как финальная и технически сложная (требуется практика) часть реализации плана юнит-контра. Какой смысл, например, комбинировать *Лучниц* (против *Волшебниц* и *Священников*) и *Талонов* (против *Пехотинцев* с выставленными щитами), если во время битвы каждый из них будет атаковать не своего врага, не получая бонусов к атаке?..

Не пугайтесь использовать такие комбинации, которые по таблице должны, дополняя друг друга, образовывать мощные связки, если ими не пользуются игроки в Battle.net. Это совсем не значит, что так играть неэффективно! Регулярно рождаются тактики, кажущиеся во многом абсурдными, а потом становятся самыми распространенными в Battle.net. Например, как вам такая идея: посмотрите на сочетание *Лесного Дракончика* и *Охотницы* против Орка. Как вы думаете, получится ли эффективной связка? Кого должны атаковать *Лесные Дракончики*, если у противника 4 *Бугая*, 2 *Катапульты* и 4 *Шамана*? А кого – *Охотницы*? Еще раз обратите внимание, что количество *Лесных дракончиков* определяется количеством тех юнитов, которых он контрит.

Например, вы узнали, встретившись с противником в бою или разведав *Светлячком*, что сейчас в армии противника – 5 *Пехотинцев* и 4 *Стрелка* (героев пока в учет не берем). Из первой таблицы видно, во-первых, то, что *Лучники* и *Охотницы* одинаково эффективны против *Стрелков* и, во-вторых, что Пехотинцы эффективнее *Лучников*. Вывод простой – строить только *Охотниц*, он прост и верен... отчасти.

Надо, во-первых, учесть (все зависит от того, насколько "свободной" является карта и количества узких мест на ней), что слишком большое количество *Охотниц* не смогут вместе атаковать противника, некоторые будут толпиться и мешать другим. На таких картах рекомендуется заменять часть из них на лучниц, тем более что главной контрой к ним служат пехотинцы, которым тоже будет сложно добраться до арчеров – *Охотницы* стоят впереди, преграждая путь. Но так как в данном примере у врага не очень много войск, мы строим на вражеский лимит чистых *Охотниц*. Но еще надо помнить, что после разведки до постройки вашей контры пройдет некоторое время, за которое противник может сделать еще подобные войска, поэтому выгоднее всего иметь как можно больше оперативных данных о враге. Но, предположим, что в нашем случае у вас уже было 5-6 *Охотниц*, поэтому на вражеский лимит (5 *Пехотинцев* – 2 еды каждый, 4 *Стрелка* по 3, итого 22) мы строим *Охотниц* в количестве 7-8 штук. Улови ли идею?

И еще один пример на тему юнит/контра. Многие удивляются, почему Ночные Эльфы используют часто только юнитов первого уровня и поэтому, как правило, выбирают стратегию раша, штампуя *Лучниц* и *Охотниц* с пары *Древ Войны*. Скажем по секрету, что и большинство играющих за эльфов не знают, в чем причина. Максимум, что удается вытянуть из игрока: "Ну, как показывает практика – выигрывать легче".

А теперь обратите внимание на обилие зеленой палитры в двух первых строчках на tier2. Эльфийские Лучники и Охотницы, дополняя друг друга, контрят абсолютно все войска Альянса на втором уровне: первые эффективнее против всех, кроме *Ведьмаков* (*Spell Breaker*), в то время как *Охотницы* с ними справляются легче легкого. Да, есть некоторые нюансы: в таблице не учтены базовые заклинания *Волшебниц* (*Замедление*) и *Священников* (*Лечение*), но по существу – это всего лишь нюансы. Замедление может быть законтрено одним

Выбравшись из цепких лап врага Охотник на демонов подумал: "В гостях, кончено, хорошо, ну а дома — Лунные колодцы!"



По таблице видно, что большая часть армии появляется после первого усовершенствования главного здания: обычно на этом этапе и происходят ключевые сражения. Игра, как правило, завершается просто потому, что на первом уровне (tier 1) разница между юнитом и его контрой не так заметна, как здесь (обратите внимание на наличие темных цветов: зеленого и красного). А после первого грейда, юниты и контры к ним вырисовываются гораздо четче.

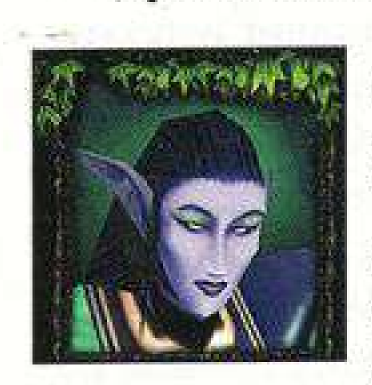
или двумя *Светлячками*, а лечение совсем неэффективно во время битвы, когда эльфийские дальнобойные юниты предпочитают фокусировать огонь, а не распределять урон по всем войскам. Во время битвы *Лучники* под прикрытием *Охотниц* фокусят в первую очередь на *Волшебницах* и *Священниках*, а охотницы, если это возможно без угрозы атаки лучниц *Пехотинцами*, нападают на *Стрелков*.



Иллюзии позволяют "закриппить" сильных нейтральных монстров без ущерба основной армии

Юниты

Первый уровень
Древо Войны



Лучница (Archer) – наиболее слабый боевой юнит во всем мире Warcraft, хотя и стоит дороже других юнитов, занимающих 2 единицы еды: *Пехотинца*, *Вурдалака* и *Охотника за Головами*, но это не случайно. Физически уязвимый в ближнем бою, он легко уничтожается любым рукопашным юнитом (melee-юниты). Но при правильном контроле на начальном этапе игры его убить очень сложно – все юниты ближнего боя (кроме *Охотниц*) не могут догнать *Лучницу*, а потому, как только враг начинает сближение, необходимо отводить *Лучниц* от него. В то же время урон, наносимый ими, достаточно высок, поэтому, если противник начнет отступать или атаковать другие войска (или нейтральных монстров при крипинге), он будет нести существенные потери.

Обладают пассивной базовой сопротивляемостью всем колющим (pierce) атакам на 35% и магическим атакам на 20%. Данная способность была введена для того, чтобы сделать их менее уязвимыми к массовым поражающим заклинаниям (например, *Буран* у *Архимага*) и дальнобойным юнитам врага, не увеличивая собственно количество жизней.

После первого усовершенствования *главного Дерева* возможно исследование *Волшебных луков*, что увеличивает дальность стрельбы с 500 до 700 пунктов[1] и стоит очень дешево (50 золота и 100 дерева). Дополнительное расстояние необходимо, чтобы еще больше обезопасить слабых *Лучниц* от юнитов ближнего боя, преграждая к ним дорогу своими более сильными войсками. На начальном этапе эту роль играют *Охотницы*.

После второго усовершенствования можно потренировать *Меткость* у *Лучников*, увеличив им (и *наездникам на Гиппо*) на 3 единицы урон. Гораздо менее полезный грейд, если *Волшебные Луки* опытные игроки делают сразу, как те становятся доступными, то меткость – практически никогда.

Обладает способностью скрываться в тени ночью, о ее использовании будет подробно рассказано позже.



Охотница (Huntress) – этот юнит сочетает в себе быстроту и силу, являясь самым эффективным на первом уровне, среди схожих юнитов других рас – *Бугаев*, *Вурдалаков*, *Пехотинцев*. Некоторые игроки могут возразить, что сравнивать *Пехотинца* и *Охотницу* нельзя, так как их стоимость различна и количество еды (далее, лимит) они требуют 2 и 3 соответственно. Обращаем внимание, что "аналогичность" юнитов определяется не по стоимости или занимаемому лимиту, но по типу атаки и защиты. Так получается, что аналогичные *Лучнику* юниты у Альянса – *Стрелки*, у Орды – *Охотники за Головами*, у Нежити – *Могильщики*. Аналог же *Охотниц* у альянса – *Пехотинец*, у Орков – *Бугай*, а Нежити – *Вурдалак*. Различие по количеству еды и стоимости разработчиками было введено для того, чтобы разнообразить игровой процесс, дав определенные преимущества и тем, кто занимает 2 лимита (свитки лечения, например, действуют эффективнее на большее количество юнитов), и тем, кто стоит дороже и занимает 3 лимита (юниты не толпятся, облегчая тем самым контроль игроку).

Существует единственная особенность *Охотниц*: тип брони в ТФТ изменили на *незащищенный* (*Unarmored*); сделано это было для того, чтобы избавить наконец Warcraft от пресловутой тактики масс Охотниц, которая широко использовалась в РОКе. Таким образом появились неочевидные контр-юниты к хантресам – это любые войска с колющей атакой. Балансеры игры явно не учли, что *Охотницы* стали более уязвимыми не только к колющей, но и к осадной атаке, и теперь орочьи *Катапульты* прекрасно используются для истребления *Huntress*. После грейда главного здания становится доступным усовершенствование на *Сторожевых сов*, это позволяет *Охотницам* вешать разведчиков на любые деревья. Очень редко используется опытными игроками, потому что, играя через *Huntress*, вы обычно не выпускаете противника из виду, но на начальном этапе игры новичкам рекомендуют вешать Сов на наиболее важные участки карты – рядом с нейтральными монстрами, шахтами и подходами на базы.

Так же, как и *Лучники*, они способны ночью укрыться в тени.



Баллиста (Glaive Thrower) – эльфийские осадные орудия теперь доступны в самом начале игры. Но по боевым характеристикам, как видно из таблицы, они проигрывают всем юнитам других рас. Поэтому используются обычно в уже выигранной партии, когда необходимо просто вытащить противника из-под защитных укреплений.

Второй уровень
Древо мудрости



Дриада (Dryad). Из особенностей можно выделить в первую очередь полную неуязвимость к магии, помните, что тип атаки *Магический* тоже не действует на такие иммунные к магии юниты, поэтому *Волшебницы*, *Священники* и *Грифоны* ничем не могут навредить *Дриадам*. А во-вторых, яд, отнимающий 4 жизней за секунду в течение 5 секунд и замедляющий на 25% как атаку, (50%) так и пере-

1. Здесь и далее расстояния указаны в "пунктах" - общепринятой мере исчисления, используемой Blizzard в мире WarCraft3

движение цели (используется часто при убийстве героя), кстати, действие яда *Дриад* учтено в таблице. Если несколько дриад атакуют одну цель – повреждающее действие яда складывается, а замедляющее нет. В Warcraft TFT *Дриадкам* (так же, как и *Охотницам*) поменяли тип брони на *незащищенный*, и теперь они стали более уязвимы к юнитам с *колющей (дистанционной)* атакой. После соответствующего грейда (50 золота и 50 дерева) у них появляется заклинание "*Рассеять чары*" (50 маны), что снимает с дружественного юнита все негативные заклинания, оставляя полезные, а с врага – наоборот. Также причиняет урон всем вызванным существами (кроме иммунного к магии голема, *Инфернала*).

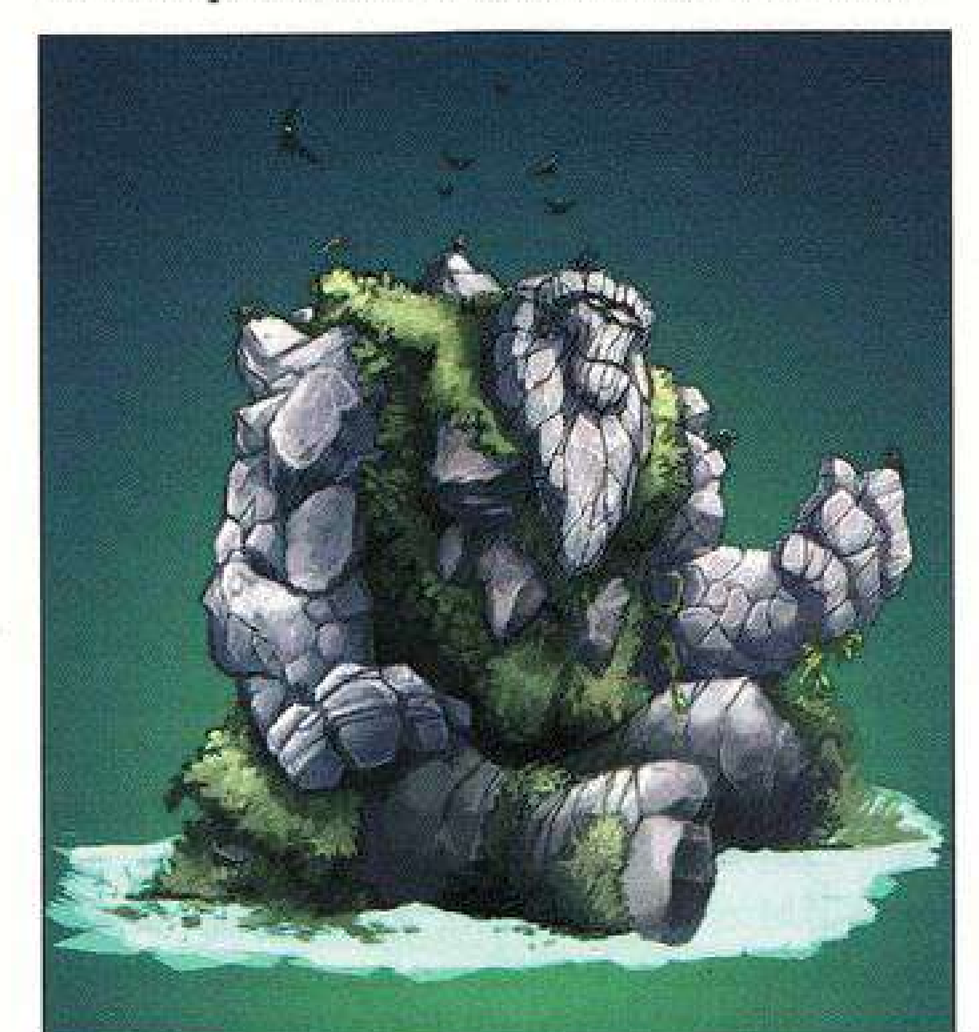


Друид когтя (Druid of the Claw) – аналога этому юниту нет в других расах. Это одновременно *Друид-маг* и тяжелый боевой юнит – *Медведь*. Появляется уже со способностью "*Рев*" (100 маны), который на 45 секунд увеличивает урон всех дружественных юнитов, что находятся поблизости, на 25%. После грейда (50 золота, 100 дерева), доступного на этом же уровне, у него появляется заклинание "*Омоложение*" (125 маны), которое восстанавливает 400 жизней за 8 секунд у любого дружественного юнита. Чтобы произвести последнее усовершенствование (100 золота, 150 дерева), необходимо сначала сделать второй грейд *главного Дерева*. Оно позволит *Друиду* перейти в форму *Медведя* (25 маны), взгляните, насколько увеличиваются его боевые характеристики в этом случае, единственный минус – невозможность кастовать "*Омоложение*" и "*Рык*" (для последнего нужен еще один грейд на "*Медвежий рев*"). Обычно игра, как уже говорилось, заканчивается на втором этапе, поэтому до медведей редко кто доживает. А *Друида* используют в количестве 1-2 штук в качестве временного усиления армии ("*Рев*") и лечения героя ("*Омоложение*").

Горный великан (Mountain Giant) –



один из новых эльфийских юнитов, появившихся в Warcraft TFT. Обладает большим запасом жизней (1600!) и 4 единицами брони, но очень слабой атакой (34, при скорости удара в 2,5 секунды). Стоимость высока – 425 золота и 100 дерева. Сразу же обладает способностью "*Насмешка*" (*Taunt*), заставляя близстоящих юнитов врага атаковать его, снимая огонь со стоящих рядом дружественных юнитов. Горный великан может взять любое, находящееся по близости дерево и использовать его в качестве оружия: тип атаки меняется на *Осадный* и увеличивается до 41. После второго грейда *Дерева* становятся доступными еще два усовершенствования, первое позволяет великанам сопротивляться магии (большинство временных заклинаний действует гораздо меньше – как и на героев, а часть заклинаний и способностей вовсе перестают действовать - полиморф, захват у *Баньшей*, поедание *Кодоями*), а также физическим атакам на 12 (!) единиц при абсолютном минимуме в 3 единицы урона. Оба грейда, хотя и стоят достаточно дешево, но делаются очень медленно.



Древо Ветров



Гиппогриф (Hippogryph) – этот юнит используется очень редко, т.к. из всего набора вражеских юнитов контрит 1-2. *Гиппо* может быть полезен против врага, использующего дирижабли для диверсий при помощи *Катапульт*. Разработав "*Приручение Гиппогрифов*", можно посадить на них *Лучниц*. Но все-таки, пока не удалось придумать более-менее достойную стратегию, где бы *Гиппо* были незаменимы. Посмотрите на возможные комбинации в таблице, может, у вас что-то дельное выйдет.



Друид-ворон (Druid of the Talon) – самый сильный маг среди аналогичных: обладает наибольшим уроном. Кроме боевых характеристик, владеет прекрасным базовым заклинанием – "*Волшебный огонь*" (35 маны). Оно снижает броню противника на 5 единиц (около 25 % жизней) и делает обзор этого юнита на 2 минуты общим для обоих игроков. Учитывая малую стоимость этого заклинания, 2-3 *Друида* могут накастовать с дюжину таких заклинаний, ослабляя армию врага на четверть. К сожалению, более поздние заклинания, как ни странно, не так радуют, они не стоят тех времени и денег, что требуют для себя. Первый апгрейд доступен для исследования сразу же, он позволяет превращаться друидам в *Ворона* (см. изменения в таблице). Если вы сделаете второй грейд *Дерева*, станет доступным последнее усовершенствование *Друидов*, позволяющее кастовать (150 маны) "*Смерч*" на вражеские войска, поднимая их воздух. В Warcraft TFT сделали это заклинание диспелящимся (например, заклинанием "*рассеять Чары*" у *Дриады*), а *Ведьмаки* (*Spell Breakers*) вообще за 75 маны могут не только снять с дружественного юнита "*Смерч*", но и накастовать тут же его на вас.



Лесной дракончик (Faerie Dragon) – новый юнит, появившийся в Warcraft TFT, полностью иммунен к магии и является настоящей грозой всем, кто ее использует. В обычном состоянии имеет незначительную атаку, небольшой запас жизненной силы, а также способность (25 маны), когда его атаковали, уходить на полторы секунды в другое измерение: этого вполне хватает, чтобы сбить сфокусированный огонь противника с дракончика. Может принимать форму *Mana Flare* (*Фонарик*), за 50 маны он приобретает 12 дополнительной брони (~70% жизненных сил) и возможностью поражать магов, произносящих заклинание, в большом радиусе (750). Стоимость вражеского за-

Засада. Охотница — в тени, а основная армия поджидает, пока враг начнет зачистку монстров

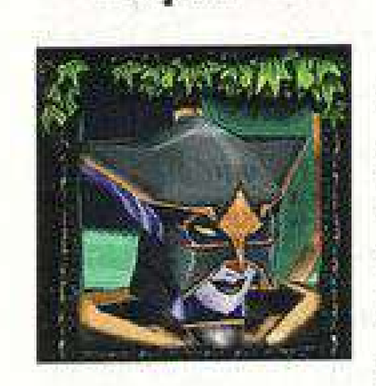
клинания в Мане (50, например) умножается на 3 единицы (максимум - 90), если скастовал юнит, и на 1 – герой (максимум - 50). *Луч* к тому же имеет и splash урон (область охвата 250). Поэтому, если противник построил какой-либо вид магов или же использует трех героев, он контрится *Лесными дракончиками*.

Третий уровень
Гнезда Химер



Химера (Chimaera) Единственное строение, доступное только после последнего усовершенствования *главного Дерева*, производит *Химер*, обладающих *Магической* атакой и способной поражать только наземные юниты. Используется крайне редко, потому что появляется уже слишком поздно либо для вас, либо для оппонента. Единственное усовершенствование – *Едкое дыхание*, добавляет другой тип атаки *Химерам* – *Осадный*, если она стреляет по строениям, а также увеличивает дальность осадной стрельбы до 850, делая ее неплохим осадным юнитом.

Герои



Смотрящая в ночь (Warden). Это лучший убийца героев (hero-killer) в игре. Если противник взял физически слабого героя (*Архимага*, например), то убить его не составит труда. Поражающее заклинание (direct-spell) *"Отравленный Нож"* (65 маны) наносит большой урон (75 сразу + 75 за 15 секунд, в 2-3 раза больше на втором и третьем уровне соответственно) и значительно замедляет пораженную цель. Из-за того, что *Warden* имеет очень малое количество жизней, а вражеские герои, поняв, что их собираются убить, обычно прячутся за войсками, имеет смысл сочетать *"Отравленный Нож"* со второй способностью – *"Скачок"*. Позволяет мгновенно перемещаться на расстояние экрана за 50/10/10 маны. На третьем уровне, кроме того, скорость "перезарядки" (cooldown) опускается до 1 секунды. Всю карту можно "проскакать" за несколько мгновений. Смотрящая в ночь так же как и *Лучницы* и *Охотницы* обладает врожденной способностью прятаться в тень.



Герои заняты выбором полезных артефактов: армия расположилась неподалеку

Предметы, повышающие определенный параметр, следует отдать тому герою, у которого этот атрибут является основным. А герою-воину определять те артефакты, что увеличивают его скорость или силу атаки.

Достаточно распространенным маневром за эльфов против Альянса является убийство *Архимага*. Как только *Warden* выходит из алтаря, она направляется к противнику на базу, где встречает *АМ* с 2-3 *Пехотинцами* и *Водным Элементалем*. Не обращая внимание на армию, *Смотрящая в Ночь* пускает *Отравленный кинжал* в мага и начинает его атаковать, затем следуют второй и третий кинжалы. *Маг* умирает в 9 случаях из 10. Единственное, что может спасти *АМ*, – это верная застройка Альянса и использование *Ополченцев*. (Подробнее о правильном выборе героя, а также об использовании нейтральных героев читайте в статье о нейтральных героях, опубликованной в октябрьском выпуске журнала).

Warden имеет также массовое поражающее заклинание *"Веерный бросок"*. *Смотрящая в Ночь* кидает ножи веером, поражая несколько рядом стоящих целей на 75 (150/225) единиц каждую. Обычно эту способность берут вместо скачка, если противник строит большое количество юнитов с малым числом ХП (hit-points). Но надо учитывать, что у *Warden* главным скилом является *Ловкость*, поэтому запас маны у нее не большой; необходимо снабжать ее бутылками маны, чтобы магической энергии хватало на оба поражающих заклинания.

В качестве уникальной способности на 6 уровне у *Смотрящей в ночь* появляется *"Возмездие"*. Уникален персонаж тем, что, кроме отличной атаки (31), запаса здоровья (1200), способен создать из любых трупов до 6 юнитов с не очень сильным уроном, но полностью неуязвимых для физических атак (могут диспелиться). Действует до тех пор, пока *"Дух Возмездия"* не будет уничтожен или время действия (180 секунд) не истечет.

"Наглый" способ закупки в магазине. Когда нейтральных монстров убивать нет ни времени, ни желания в ход идет хитрость...



Охотник на демонов (Demon Hunter). Достойно сочетает в себе качества бойца и мага: поражающее заклинание в

Любой герой (а также нейтральное существо выше 6 уровня) имеет сопротивляемость магии, равную 25%. Даже когда *Охотник на демонов* кастует *Магический Огонь* и при попадании вылетает цифра -100, у вражеского героя отнимется только 75 жизней, хотя сожглось 100 единиц маны.



Сейчас будет взрыв...



виде *Магический Огонь* (*Mana Burn*), массовое – *Жар Преисподней* (*Immolation*) и пассивная способность усиливающая его самого – *Змеиная ловкость* (*Evasion*). Первое - универсальное (50 маны) – прекрасно действует на героев с малым количеством жизней или магической энергии, то есть так или иначе против всех. Отнимает 50/100/150 маны (и каждая единица отнятой маны наносит 1 ед. урона), но если у противника будет всего 30 маны, вы ровно столько и отнимите, поэтому перед тем, как делать заклинание, щелкните по противнику и убедитесь в наличии этой самой маны. Не забывайте еще о возможности просматривать то, что лежит у вражеского героя в инвенторе. Если там окажется бутылочка с маной, в ходе сражения постарайтесь поймать тот момент, когда он ее выпьет, и высасывайте у него ману.

Жар преисподней (за включение способности – 35 маны, затем по 8 маны каждую секунду) – *Охотник на демонов* в буквальном смысле "загорается" и наносит повреждения всем находящимся врагам на 10/15/20 единиц урона каждую секунду.

Змеиная ловкость (пассивная) придает способность герою увернуться от всех немагических атак с вероятностью 10/20/30%. Соответственно повышает жизнеспособность героя, что особенно важно, если учесть, что *ДХ* – юнит ближнего боя.

Уникальная способность "*Перевоплощение*", *ДХ* превращается в демона, получает 500 дополнительных жизней, тип атаки меняется (*Хаос*), сама атака становиться дистанционной и splash (повреждает всех рядом стоящих юнитов).



Хранитель Рощи (Keeper of the Grove). Маг, основной атрибут – интеллект. В отличие от двух предыдущих героев используется не так часто и предназначен преимущественно для харрасинга противника с последующим рашем, потому что в результате прокачки его эффективность падает. Владеет следующими способностями: *Гнев Деревьев* (75 маны), *Сила природы* (125) и *Аура Возмездия*.

В качестве директспелла *Хранитель* владеет *Гневом Деревьев*, что полностью парализует выбранного юнита на 12/24/36 секунд и наносит 15 единиц повреждения каждую секунду. К сожалению, сопротивление героев данной способности очень высоко (действует всего 3/4/5), что делает это заклинание практически бесполезным в качестве hero-killing'a.

Заклинание *Сила природы* позволяет получить *Энтов* (2/3/4 штуки) из обычных деревьев. На начальном этапе могут помочь крипиться без потерь, а также зарашить противника. Но на более позднем этапе, когда практически у всех рас появляется диспел, *Энты* становятся очень легкой добычей и источником халявной экспы.

Аура Возмездия (пассивная). Все дружественные юниты, находясь под аурой, возвращают часть повреждений, если противник проатаковал врукопашную (10/20/30% от урона противника). Используется очень редко, по мнению многих игроков, крайне не эффективна.

Жрица Луны (Priestess of the Moon).



Отличный командный воин. Основной атрибут – *Ловкость*. В качестве поражающего заклинания – *Огненные стрелы*, командной способности – *Аура меткости* и *Разведка*. Приятной особенностью этого героя является врожденное умение прятаться ночью в тень, таким же образом, как и *Охотницы* и *Лучницы*.

Огненные стрелы добавляют дополнительные повреждения (10/20/30) к атаке *Жрицы*. После выбора скилла необходимо его включить (появится мерцающая желтая рамка), щелкнув правой кнопкой мыши на нем. За каждый выстрел расходуется 8 маны.

Практически все эльфийские юниты (кроме *Друида-Медведя*, *Гиппо* и *Горного великана*) имеют дистанционную атаку, поэтому *Аура меткости* очень полезна. Всем юнитам, имеющим range-атаку, находящимся рядом со *Жрицей* прибавляется 10/20/30% к урону. Но если герой спрячется в тень, действие *Ауры* прекратится.

Разведка – один из самый бесполезных скиллов во всей игре. *Жрица* вызывает неуязвимую Сову-разведчика. С каждым уровнем у нее увеличивается скорость, радиус обзора, время жизней, а так же уменьшается стоимость в мане.

Примеры стратегий

Игра против Эльфа

Оппонент

Самой распространенной эльфийской стратегией в сети Battle.net является раш с двух Древ Войны (ДВ), преиму-

Прыжок - удар! Танец смерти в исполнении Охотника на демонов прекрасен. Браво



щественно Охотницами. Герой, на картах с таверной – Повелитель зверей, без нее – Жрица Луны. Эффективность такой стратегии обусловлена тремя главными причинами:

1. Эльфийская защита – деревья, могут атаковать только вблизи; основные эльфийские юниты (Лучницы, Охотницы) имеют дистанционную атаку, поэтому ничего не помешает противнику дать сражение у вас на базе.

2. Охотницы и Лучники, сочетаясь, контрят все юниты на tier2. Смысла строить что-либо технически продвинутое, казалось бы, и нет.

3. Хозяина зверей эльфы стараются прокачать до третьего (или даже пятого) уровня к началу главной атаки, когда лимит близок к 50/50. Он получает дополнительного очень сильного воина (Медведь, 900 хп), на которого просто жалко тратить 4-5 Светлячков, чтобы задиспеллить.

Проблема

Контр-стратегия создавалась очень сложно. Особенность Повелителя зверей заключается в том, что все скиллы – вызывные и, соответственно, диспеллятся "Рассеиванием чар" у Дриад, кроме того, последние (учитывая замедляющее и поражающее действие яда – 20 урона за 5 секунд) чуть более эффективнее Охотниц.

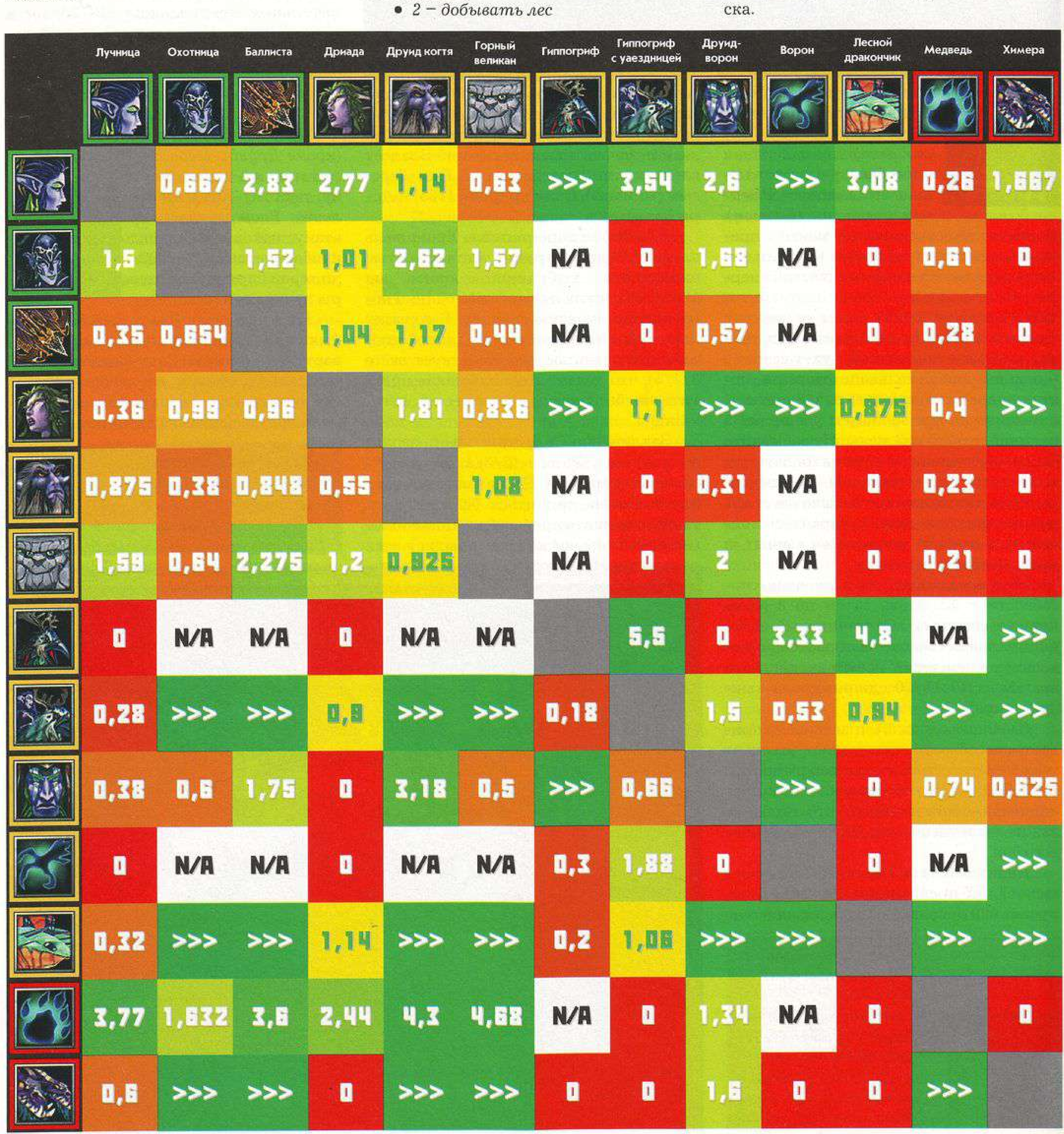
Остается еще пара вопросов: что делать с Лучницами, которые прекрасно убивают Дриад (см. таблицу); и, наконец, как дожить до них (tier2), если противник рашит и деревья для него – не помеха?

Стратегия

БО

- *4* ***Светлячка*** *в шахту, 1 – строить* ***Алтарь***
- *1 построившийся возводит* ***Лунный колодец***
- *2 – добывать лес*
- *3 – золото*
- *4,5,6,7,8,9 – лес*
- *Как достраивается* ***Лунный колодец*** *и* ***Алтарь****, заказываем* ***Охотника на Демонов****, а оба* ***Светлячка*** *отправляются на разведку.*
- *Набрав 180 леса, начинайте строительство* ***Зала Охотниц, ДВ*** *и* ***Лунного колодца****.*

К этому моменту вы должны были обнаружить базу противника. Убедитесь в том, что он берет нейтрального героя (ничего не строится в алтаре) и отправляйте *Светлячков* к ближайшей таверне. Цель – дважды задиспеллить *Повелителя зверей. Охотник на демонов* отправляется на базу сносить строящиеся *Лунные колодцы* (начинайте атаковать только если количество жизней у колодца не больше половины), для того, чтобы помешать противнику производить некоторое время с двух *Древ Войны* войска.



	Лучница	Охотница	Баллиста	Дриада	Друид когтя	Горный великан	Гиппогриф	Гиппогриф с уаездницей	Друид-ворон	Ворон	Лесной дракончик	Медведь	Химера
Лучница		0,667	2,83	2,77	1,14	0,63	>>>	3,54	2,6	>>>	3,08	0,26	1,667
Охотница	1,5		1,52	1,01	2,62	1,57	N/A	0	1,68	N/A	0	0,61	0
Баллиста	0,35	0,654		1,04	1,17	0,44	N/A	0	0,57	N/A	0	0,28	0
Дриада	0,36	0,99	0,96		1,81	0,836	>>>	1,1	>>>	>>>	0,875	0,4	>>>
Друид когтя	0,875	0,38	0,848	0,55		1,08	N/A	0	0,31	N/A	0	0,23	0
Горный великан	1,59	0,64	2,275	1,2	0,825		N/A	0	2	N/A	0	0,21	0
Гиппогриф	0	N/A	N/A	0	N/A	N/A		5,5	0	3,33	4,8	N/A	>>>
Гиппогриф с уаездницей	0,28	>>>	>>>	0,9	>>>	>>>	0,18		1,5	0,53	0,94	>>>	>>>
Друид-ворон	0,38	0,6	1,75	0	3,18	0,5	>>>	0,66		>>>	0	0,74	0,625
Ворон	0	N/A	N/A	0	N/A	N/A	0,3	1,88	0		0	N/A	>>>
Лесной дракончик	0,32	>>>	>>>	1,14	>>>	>>>	0,2	1,06	>>>	>>>		>>>	>>>
Медведь	3,77	1,632	3,6	2,44	4,3	4,68	N/A	0	1,34	N/A	0		0
Химера	0,6	>>>	>>>	0	>>>	>>>	0	0	1,6	0	0	>>>	



Окружен… но очень опасен!

Тренируйте *Охотниц* с одного ДВ, не забывая подстраивать *Лунные колодцы*. Точка сбора *Охотниц* – на герое. Начинайте делать грейд *главного Дерева* после 2-3 *Охотницы*. На начальном этапе, когда *Охотниц* у вас будет больше, необходимо не давать качаться *Повелителю зверей*, а затем, когда перевес в войсках будет на его стороне, отправляйтесь качаться сами. Ни в коем случае не ввязывайтесь в бой, если войск меньше.

Таким образом, вы сможете дожить до tier2. Дальше, сразу нанимаем второго героя (один из *Светлячков* должен добывать лес рядов с *Таверной*) *Разрушителя* (*Pit Lord*), для уничтожения *Лучниц*. Последние в любом случае должны появиться у врага как естественная реакция на *Дриад*. На базе сразу после грейда стройте *Древо мудрости* (желательно в глубине базы, чтобы противник быстро не снес его). После тренировки 3-4 *Дриад*, исследуйте "*Рассеивание Чар*".

Скиллы у героев распределяются следующим образом. **Охотник на демонов**: *Жар преисподней, Змеиная ловкость, Жар, Ловкость, Жар, Перевоплощение*. У **Разрушителя**: *Огненный дождь, Леденящий крик, Огненный дождь, Крик, Огненный дождь, Печать преисподней.*

Контроль юнитов в бою

Минимум – 2 группы. В первой герои и *Охотницы*, во второй – *Дриады*. *Охотник на Демонов* активирует *Жар преисподней*, *Разрушитель* кастует *Огненный дождь* на место скопления врага, преимущественно на *Лучниц*; необходимо еще сделать *Леденящий крик*, когда рядом будет находиться большинство юнитов оппонента. *Охотницы* прикрывают *Дриад*. *Дриады* диспеллят все, что вызывает *Повелитель зверей* (используйте клавишу **B**).

Таким образом, мы контрим раш равномерным развитием, харрася врага в самом начале героем; доживаем до *Дриад* и делаем *Повелителя животных* настоящим источником опыта. Демка против стандартного *Ночного эльфа* (уровень на Европе >30) на диске прилагается (файл **elf_standart.w3g**)

В стратегиях ни слова о базовом контроле: отводить раненых, использовать клавишу Alt, фокусировать огонь на вражеских битых воинах, следить за героями – все это включено "по дефалту". Читайте вводную статью.

Игра против Альянса

Оппонент

Существуют две наиболее распространенные стратегии за Альянс в сети Battle.net: строительство второстепенной базы или равномерное развитие: с одной *Казармы* производят пару *Пехотинцев*, затем *Стрелков*, а после – *Волшебницы* и *Священники* в качестве поддержки. Самый распространенный герой – *АрхиМаг* (*АМ*), вторым следует обычно либо *Горный король*, либо *Чародей крови*.

Как пользоваться таблицей

Вы наверняка заметили большие и красивые таблицы, которые украшают эти страницы. Помимо эстетической красоты, таблицы полезны на практике[1], на них представлена вся линейка боевых юнитов каждой из рас, наглядно показана система юнит-контрюнит. Таблицы позволяют также прикидывать возможные комбинации войск (для того чтобы "сглаживать" недостатки друг друга). По вертикали поставлены юниты ночных эльфов, по горизонтали - других рас. Два главных цвета (зеленый - юнит выигрывает, красный - проигрывает), а их градации - степень силы или слабости. В ячейках указан числовой коэффициент.

Основные числа:

0 - эльфийский воин не сможет причинить никакого урона вражескому юниту.

0.33 - юнит проиграет противнику, отняв у него ровно треть жизни.

0.66 - проиграет противнику, отняв у него ровно две трети жизни.

1 - юниты абсолютно идентичны.

2 - эльфийский юнит убивает два юнита противника по очереди.

3 - убивает так же последовательно трех.

4 - четырех.

5 и более (>>>)- справляется с противником почти или без потерь.

Вокруг каждой иконки юнита, есть цветная рамка. Сперва идут "Tier 1" - юниты, которые можно построить до апгрейда главного здания (зеленая рамка). Потом - "Tier 2" - юниты, которые становятся доступны после первого апгрейда главного здания (желтая рамка). Последние - "Tier 3" - юниты, которые можно построить после второго апгрейда (рамка соответственно красная).

1 Если вы не сможете разобраться с нашей таблицей, то на худой конец можете играть на ней в шашки, или там "Чапая".

Охотник на демонов не дает врагу строить очередной Лунный колодец, тормозя развитие противника



Следите за текущим лимитом: даже опытные игроки часто прокалываются с постройкой Лунных колодцев вовремя, тормозя, таким образом, производство войск. Если имеется излишек денег, можно его потратить так же на дополнительный колодец, впрок.

Проблема

Помешать поставить ВБ не так уж и просто, из-за поддержки *Ополчения*, *Водных Элементалей*, а так же из-за самой быстрой окупаемости базы Альянса. Не стоит даже говорить о том, сколько у вас шансов на выигрыш, если противник поставил экспанд и отбился от ваших ранних атак. Хотя нет, пожалуй, скажем: при прочих равных условиях, у вас их просто не будет.

Если же оппонент развивается равномерно, строит одну *Казарму*, через некоторое время делает грейд главного здания, то все идет по запланированному сценарию. Здесь, как таковой проблемы нет, потому что все юниты Альянса на tier2 контрятся *Охотницами* и *Лучницами*, поэтому мы будем рашить.

Стратегия

Чтобы помешать строительство ВБ, предыдущий БО не подойдет, потому что *Охотницы*, хоть и являются на начальном этапе игры более универсальным юнитом, но появляются значительно позже, нежели *Лучницы*. Нам же войска необходимы как можно раньше: *АМ* с парой *Пехотинцев* и *Ополченцами* бежит к ВБ базе, как только выходит. Нам же надо подоспеть к самому началу зачистки уже с парой *Лучниц*.

БО

- *1 – строит* ***Алтарь***
- *4 – на золото*
- *1-й построившийся отправляется на лес*
- *2-й – строит ДВ*
- *3-й – на золото*
- *4,5,6,7,8,9,10 – на лес*
- *как наберется 40 леса, возводим* ***Лунный колодец***
- *2* ***Светлячка*** *после постройки* ***Алтаря*** *и* ***Лунного колодца*** *отправляются на разведку. В* ***ДВ*** *производятся* ***Лучницы*** *(5-6) с точкой сбора на герое –* ***ДХ***.
- *Как только наберется 100 леса – строим* ***Зал охотниц***.

Охотник на демонов направляется на базу к противнику, в это время 2 *Светлячка* должны были уже задиспеллить *АМ* с *Водными элементалями*. Пока не появились *Охотницы* нужно просто не давать противнику качаться, не ввязываясь в битву. Если враг приближается к *Лучницам* – отступаем, *ДХ* же провоцирует армию противника атаковать его. Как только оппонент переключится на героя, *Лучницы* останавливаются и снова начинают атаковать. Такой контроль требует некоторой практики.

	Пехотинец	Стрелок	Целитель	Волшебница	Ведьмак	Орудийный расчет	Вертолет гномов	Ястреб	Грифон	Рыцарь	Самоходная мортира
	0,433	1,286	5,33	3,32	0,61	2,02	>>>	3,59	1,8	0,366	>>>
	1	1,25	3,2	1,94	2,66	1,06	N/A	0	0	0,8	>>>
	0,43	0,29	1,14	0,688	0,4	0,667	N/A	0	0	0,35	>>>
	0,6	0,53	>>>	>>>	0,9	0,64	>>>	1,09	>>>	0,548	>>>
	0,37	0,74	1,24	0,765	0,69	0,58	N/A	0	0	0,29	>>>
	0,34	1,35	4,1	2,5	0,94	1,68	N/A	0	0	0,27	>>>
	N/A	0	0	0	N/A	N/A	3,09	5,625	6	N/A	N/A
	>>>	0,372	3,083	1,836	>>>	>>>	0,3	1,06	1,13	>>>	0,44
	1,243	0,4	2	1,21	0	1,31	>>>	0,664	0,75	0,94	0
	N/A	0	0	0	N/A	N/A	1,71	1,88	2,13	N/A	0
	>>>	0,41	>>>	>>>	>>>	>>>	0,34	1,06	>>>	>>>	0,46
	1,592	3,15	2,75	1,62	2,81	2,5	N/A	0	0	1,276	>>>
	>>>	0,638	3,84	2,22	>>>	>>>	0	0	0	>>>	0,71



Наш светлячок все-таки дождался выхода Повелителя зверей и, лишив врага маны, выполнил свою боевую задачу

В случае второй базы – с *Лучниками* вам не составит особого труда отбить ее, главное – успеть к началу зачистки нейтральных монстров – *ДХ* активирует *Жар преисподней* и врезается в толпу рабочих и *Пехотинцев*, которые заняты борьбой с нейтралами. *Лучницы* начинают стрелять по врагу опять же до тех пор, пока он не отвлечется и не побежит на них – в этом случае мы отводим *Лучниц*. Вполне вероятно, что противник, поняв, что ВБ ему уже не поставить постарается хотя бы убить нейтральных монстров, получить артефакт и опыт, поэтому будьте начеку – ловите момент и тоже не упустите артефакт.

Многие эльфы берут *Повелителя зверей* в качестве первого героя, но в таком случае, отбить второстепенную базу будет практически невозможно, потому, что герой просто не успеет подойти к зачистке. Кстати, поэкспериментируйте с *Хранителем рощи* (скилл *Гнев деревьев*, на *Пехотинцев*) и *Смотрящей в ночь* (*Отравленный нож* – в *Архимага*), они тоже хороши против Альянса, просто имеют собственные достоинства и недостатки. Отбить ВБ они тоже в состоянии.

Если противник развивается равномерно или делает после 3-4 *Пехотинца* грейд главного строения надо рашить с двух *ДВ*. Взгляните на таблицу: мы должны строить преимущественно *Охотниц*, *Лучницы* же понадобятся только в том случае, если враг доживет до кастеров или же если *Охотницы* плотно будут прикрывать *Лучниц* от *Пехотинцев*. Постройте еще одно *ДВ* (желательно, пронумеровав его в одну группу с первым, снова установить точку сбора на герое) и начинайте строительство *Охотниц*.

До появления лимита армии можете по выбору: качаться, мешать прокачке оппонента. Разница заключается в том, с какими уровнями героев вы подойдете к финальной битве: высоким или низким соответственно. На лимите близком к 50 убедитесь, что в арсенале героя есть, по крайней мере, один свиток лечения: он очень эффективен для большого количества юнитов.

Скиллы у **ДХ** следующие: *Жар преисподней*, *Змеиная ловкость*, *Жар преисподней*, *Змеиная ловкость*, *Жар преисподней* и *Перевоплощение*.

Контроль

Сражаться придется, скорее всего на базе у противника, поэтому будьте осторожны с *Ополчением*, если есть возможность отступить без потерь – отступайте, *Ополчение* – трата драгоценных ресурсов врага. Совсем не лишним будет захватить 3-4 *Светлячка* в атаку: вы должны прийти как раз к тому моменту, когда выходит герой и первые кастеры. Надо задиспеллить ману у вражеских героев, а если у врага будут *Волшебницы*, убрать *Замедление* со своих юнитов, детонировав *Светлячка* рядом с ними.

Охотницы прикрывают *Лучниц* от *Пехотинцев*, *Лучницы* атакуют кастеров.

Смотрите в оба: если вторым героем будет *Чародей крови*, его поражающее заклинание *Огненный столб* может причинить много вреда вашей армии. Но, во-первых, в колонках будет характерный звук, а во-вторых, при включенной детализации перед появлением взрыва на месте взрыва появится характерный крест синего цвета. Надо очень быстро убрать юниты из потенциально опасной локации. В демонстрационной игре с аудиокомментарием вы увидите стратегию раша против опытного игрока за Альянс Бигмана (30 уровень, Европа) от начала, до самого конца (демка **vs_batman.w3g** и аудиокомментарий **vs_batman.wma**)

Игра против Орды

Оппонент

Наиболее распространенной орочьей стратегией является равномерное развитие с одним *Бараком*. Сначала в нем производятся *Бугаи*, а после грейда – *Катапульты*. Герой, как правило, *Говорящий с духами*. Вторым – *Вождь минотавров*. После этого атака на базу эльфа, как правило, последняя.

Проблема

Заключается в том, что *Охотницам* изменили тип брони на *Незащищенный*. Сделано это было для того, чтобы у всех рас уже в самом начале появились юниты, что могут причинять *Охотницам* дополнительные повреждения (любые с колющей атакой), чтобы как-то остановить распространенную стратегию масс-*Охотниц*. Но теперь, увы, *Охотницы*, кроме колющей, начали получать дополнительные повреждения и от осадного типа атаки. Поэтому строить *Охотниц* опасно, а *Лучницы* убиваются *Бугаями*. Большинство же эльфийских юнитов на tier2 имеют тот же тип брони – незащищенный (*Дриады*, *Талоны*), поэтому они то же не смогут сделать ничего против врага. Были попытки дожить до *друидов-Медведей* (tier3) или строить *Наездников на гиппо*, но в первом случае грамотный противник вам просто не даст это сделать. Во втором – надо слишком много *Наездниц* (6-8), которые, в свою очередь могут контриться парой *Нетопырей* (*Troll Batrider*).

Стратегия

БО

- *5* ***Светлячков*** *– добывать золото*
- *1 построившийся –* ***Лунный колодец***
- *2,3,4,5,6,7,8,9 – на дерево*
- *Как построится* ***Лунный колодец*** *– этим же* ***Светлячком*** *возводите* ***Алтарь***
- *Наберете 180 леса – стройте* ***ДВ***, ***Зал охотниц*** *и второй* ***Лунный колодец***.
- *Отправьте двух* ***Светлячков*** *на разведку и одного – к* ***Таверне***.
- *В построившемся* ***ДВ*** *строим* ***Охотниц***, *точка сбора на героя.*

Героем станет *Повелитель зверей*. Вся надежда возлагается на его третий и пятый уровень, а именно на сокола второго и третьего уровня. Дело в том, что и *Бугаи* и *Катапульты* (даже *Логова* у орков) имеют *Тяжелый* тип брони, по которому магическая атака *Сокола* наносит 200% повреждений. Цель – прокачать героя как можно больше.

Потратьте пару *Светлячков* и задетонируйте ману у *Говорящего с Духами*. Постарайтесь выработать привычку все время таскать с собой пару *Светлячков*, скорость теперь у них быстрая и ничто не помешает вам в начале битвы лишить врага вызванных волков и маны героя. После 3-4 *Охотниц* сделайте грейд *главного Дерева* и начинайте производить *Лучниц*. После грейда обязательно усовершенствование дальности стрельбы к ним.

Дело в том, что противник просто должен среагировать на *Сокола* либо *Шаманами* (заклинание *Очищение* - диспелл), либо постройкой *Зверинца* (*Нетопыри или Виверны*). И все они контрятся простыми *Лучницами*.

Скиллы у **Повелителя зверей** такие: *Медведь, Сокол, Сокол, Медведь, Сокол, Ящеры.*

Контроль

Атакуя базу оппонента, если основные силы врага не подошли, вашей самой главной целью станут орочьи *Логова*, которые, как правило, находятся за основными зданиями, но *Лучницам*, с большой дальностью стрельбы не надо будет обходить эти преграды и толпиться.

Охотницы, как обычно, преграждают *Бугаям* проход к уязвимым *Лучницам*. Если у противника есть *Шаманы* или другие юниты, способные диспеллить необходимо сосредоточить огонь *Лучниц* именно на них. Если таковых нет, *Сокол* начинает атаковать *Катапульты*, в то время как основная армия постепенно отходит, таким образом, чтобы *Катапульты* не попадали по *Охотницам*. *Повелителем зверей* вызывайте *Медведя*. Задиспелльте героя противника и волков, если это возможно, паройтройкой *Светлячков*.

Демка прилагается (файл **standart _orc.w3g**). Если же на карте не будет *Таверны* советуем выбрать *ДХ*, только упор делать на *Лучниц*, комбинируя их со свитками лечения. Одна из таких игр будет прокомментирована подробнее в игре против Cradle (демка **vscradle.w3g**, аудиокоммент **vscradle. wma**).

Игра против Нежити

Оппонент

Самая распространенная стратегия Нежити в сети Battle.net – это *Вурдалаки* (или *Могильщики*) в связке с *Обсидиановыми статуями* и, как правило, связка из трех героев. После третьего грейда следует усовершенствование в *Бойне* и исследование *Сфинксов*.

Проблема

Ее, в принципе, не существует. Раса нежити занимает очень мало мест в ТОП и считается на сегодняшний момент наиболее слабой. Но сначала вас может озадачить крайняя эффективность *Обсидиановых статуй*, которые восполняют не только здоровье стоящих рядом дружественных юнитов, но и постоянно могут пополнять запас манны у трех героев Нежити. Но и они контрятся точечной атакой ваших дальнобойных войск (*Дриады*, *Талоны*, *Лучники*). Кроме того у Нежити до tier3 не будет никакого диспелла, и только когда появятся *Сфинксы* он сможет справится с вызывными медведями и *Соколом Повелителя зверей*; и то, у него будут проблемы, потому как cooldown (скорость перезарядки) диспелла очень большая.

БО

• *Тот же, что и против Орка*

Наша задача такая же, как и в прошлый раз – прокачаться до третьего (пятого) уровня. У вурдалаков и статуй – Тяжелый тип брони и поэтому Сокол будет наносить 200% урона. Первый скилл у Повелителя зверей – Медведь, строим дальше 3-4 *Охотницы* и делаем грейд *главного Дерева*.

	Бугай	Охотник за головами	Катапульта	Знахарь	Шаман	Служитель предков	Волчий всадник	Кодой	Виверна	Нетопырь	Минотавр
	0,46	1,1	2,57	3,05	4,8	2,58	1,05	2,51	3,7	3,36	0,445
	1,03	1,1	1,42	1,944	3,09	1,7	1,08	0,85	0	0	0,87
	0,48	0,248	0,85	0,625	1,05	0,563	0,247	0,85	0	0	0,44
	0,646	0,347	0,88	>>>	>>>	>>>	0,35	0,81	1,25	0,918	0,6
	0,39	1,348	0,75	0,37	0,59	0,31	0,585	0,48	0	0	0,38
	0,37	1,146	1,944	2,45	3,738	2,17	1,702	1,56	0	0	0,34
	N/A	0	N/A	0	0	0	N/A	0	5,714	5,31	N/A
	>>>	0,34	>>>	1,78	2,757	0,946	>>>	1,15	1,17	1,85	>>>
	1,28	0,37	1,53	1,17	1,875	1	0,33	0,52	0,75	0,66	1,18
	N/A	0	N/A	0	0	0	N/A	0	1,959	1,87	N/A
	>>>	0,34	>>>	>>>	>>>	>>>	>>>	0,76	1,246	2,16	>>>
	1,67	2,72	3	1,55	2,5	1,35	2,62	2,016	0	0	1,6
	>>>	0,52	>>>	1,9	3	1,63	>>>	1,28	0	0	>>>

Спокойно идем в такой теч, потому что *Медведь* и *Охотницы* смогут отбиться от раша. Если герой придет с *Посохом Некромантии* позаботьтесь о том, чтобы *Светлячки* успевали диспеллить скелетов. После грейда необходимо поставить *Древо Мудрости* и *Древо Ветров*. В первом нам нужны *Дриады* (замедляющий эффект), а во втором – *Талонов* (преимущественно для *Волшебного огня* и магической атаки).

В качестве второго героя можно выбрать, в зависимости от обстоятельств, следующих:

Пандарийский Пивовар – против *Вурдалаков* и *Горгулий*. Его *Пивные пары* и *Огненное дыхание* действует как на наземных, так и на воздушных воинов. Тем более *Горгульи* и *Вурдалаки* очень маленькие юниты и будут толпиться как нельзя кстати.

Разрушитель – против *Могильщиков*. *Могильщики* имеют дистанционную атаку, поэтому должны находиться на одном месте, чтобы стрелять. *Огненный дождь* будет заставлять их срываться в опасной зоны и уходить, теряя время и жизни. Кроме того, он относится к классу *Нежити* и поэтому *Кольцо смерти* на него не действует.

Темная охотница (Dark Ranger) – полезна в сочетании с фокусировкой огня (способность – *Темная стрела*). После каждой убитого *Вурдалака* появится скелет. Учитывая и то, что на *Темную охотницу* не действует *Кольцо смерти*, можно смело брать ее вторым героем.

Контроль

Самое сложное в этом матч-апе. Минимум 3 группы.

1 – оба героя, *Охотницы* и *Медведь*

2 – *Талоны*, *Сокол* и *Темная Охотницы* (если есть)

3 – *Дриады*, *Лучницы* (только в том случае, если есть *Горгульи*) и *Темная Охотница* (если есть)

Первая группа преграждает путь *Вурдалакам*: просто через атаку направлена на врага.

Вторая группа первые 2-3 секунды просто останавливается (кнопка **S**) и *Талоны* за это время накладывают *Волшебный Огонь* на врага, затем поочередно начинают атаковать по одному *Вурдалаку* (лучше сделать цепочку действий).

Третья группа в первую очередь точечно атакует *Горгулий* или *Вурдалаков* в такой же последовательности, что и вторая группа.

Вы увидите исполнение этой тактики и контроля в демонстрационной игре с аудиокомментарием против Biatty (29 уровень, Европа, демка **vsBiatty.w3g**, коммент - **vsBiatty.wma**).

В бой!

Ко всему сказанному хочется только добавить терпения в нелегкой борьбе против наших общих врагов. Удачной охоты вам, эльфийские братья! Н

	Вурдалак	Могильщик	Горгулья	Некромант	Банши	Труповозка	Обсидиановая статуя	Мясник	Сфинкс	Ледяной змей
	0,56	1,19	2	4,8	3,08	2,667	3,2	0,31	3,21	2,15
	1	1,18	0	2,94	2	1,36	3	0,73	0	0
	0,55	0,27	0	1,02	0,67	0,85	0,69	0,33	0	0
	0,71	0,52	0,52	>>>	>>>	0,88	>>>	0,5	>>>	>>>
	0,46	0,66	0	0,56	0,39	0,76	0,56	0,27	0	0
	0,65	1,23	0	3,56	2,43	2,1	2,1	0,38	0	0
	N/A	N/A	1,2	0	0	N/A	0	N/A	9,45	6,42
	>>>	>>>	0,23	2,659	1,77	>>>	1,8	>>>	1,86	1,52
	1,46	0,365	0,4	1,73	1,21	1,66	3,57	0,87	0	0,8
	N/A	N/A	0,37	0	0	N/A	0	N/A	0	2,28
	>>>	>>>	0,15	>>>	>>>	>>>	>>>	>>>	>>>	>>>
	2	2,85	0	4,7	3,25	3,33	5	1,19	0	0
	>>>	>>>	0	2,81	1,98	>>>	3	>>>	0	0

RYZOM

Французский путь

Игорь БОЙКО

★ Жанр MMORPG ★ Издатель Wanadoo ★ Разработчик Nevrax ★ Дата выхода Зима 2003
★ Сайт игры www.ryzom-europe.com

Компания Wanadoo успешно распространяет Dark Age of Camelot в Европе. Что неудивительно, если принять во внимание тот факт, что она является "дочкой" France Telecom - мощнейшего провайдера, число подписчиков которого перевалило за восемь миллионов. Также неудивительно, что Wanadoo станет издателем многопользовательской ролевой игры Ryzom, которую разрабатывает парижская студия Nevrax. Ей прекрасно известно, какие деньги можно выкачать из оригинальной и успешной MMORPG.



Оригинальность

Разработчики назвали несколько источников, из которых они черпают идеи и вдохновение по ходу работы над Ryzom. Это "Принцесса Мононоке" Хаяо Миядзаки, "Дюна" Френка Герберта, "Академия" Айзека Азимова (никогда мне не нравился этот перевод названия Foundation, но тут уж ничего не поделаешь) и фэнтези Джека Вэнса.

Атис (Atys) - живая планета-дерево. На ней нет ничего неживого - ни камней, ни минералов, ни металлов. Ее живицасок струится везде: во всех представителях флоры и фауны, в коре, которая стала поверхностью планеты. Растения едины с планетой, они выступают ее органами чувств и оружием, они кастуют ее магию; благодаря им Атис живет и дышит. У растений есть сознание, и это сознание - тоже Атис. Разнообразие растительного мира впечатляет, среди сотен видов есть "интеллигентные", которые умеют общаться с населяющими Атис разумными расами; другие развили в себе инстинкты хищников - их называют "растения-убийцы". Есть и "психические" растения, которые научились подчинять психику других существ. А вот "бегающие" растения... название говорит само за себя.

Все они связаны с корой Атиса и благодаря магии сока планеты составляют единую информационную систему. И если кто-то атакует "интеллигентную" травку, то вскоре об этом будет знать весь окружающий лес.

Вся флора неуничтожима. Никому не дано выполоть все корешки, обнаружить все семена, затоптать все черенки. Поэтому все регенерится с завидным постоянством.

Расы Атиса

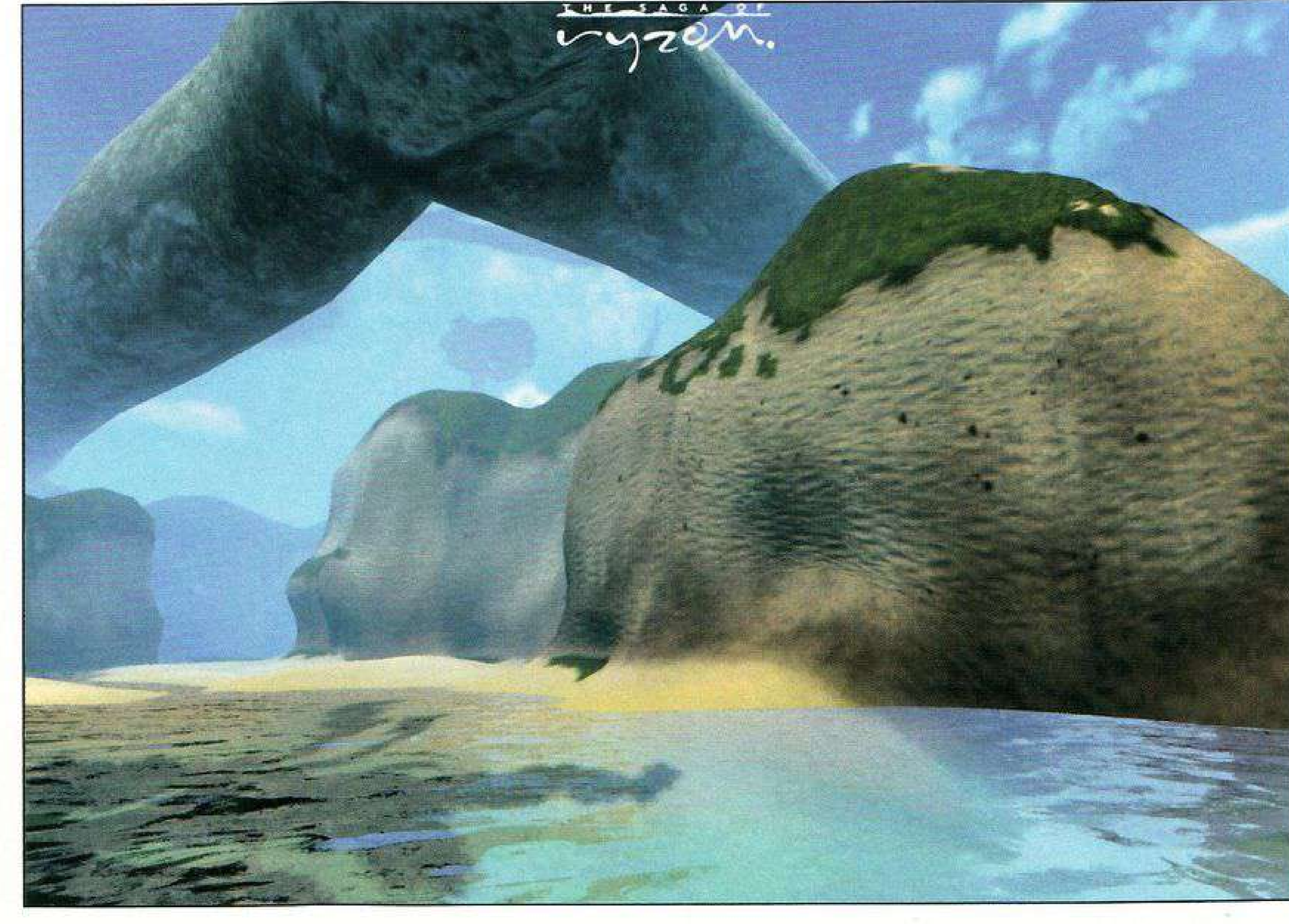
Zorais - мистики Атиса. Они обладают специальным Даром, благодаря которому контролируют Исходную Энергию планеты и общаются с Ками (Kamis) в загадочных джунглях планеты. Источники их могущества и власти покрыты завесой тайны. Им предназначено служить посредниками между Ками и другими расами планеты, разъяснять суть Дара и проводить ликбез по обращению с Живицей, источником сил и разрушения для любого обитателя Атиса. Обитают зораисы в странных магнитных городах.

Зораисы - избранная раса, Хранители Ками. Для них Век Семени наступит тогда, когда все расы Атиса избавятся от





смертных оков и вернутся к энергетической форме существования. После этого Атис породит сокрытую в ней звезду, все существа обретут бессмертие и отправятся через заполненную звездами вселенную к высшей цели.



Matis - утонченная аристократическая раса, помешанная на генетических мутациях. Ее глобальная цель заключается в возрождении былой империи, хотя ее энергия растрачивается на всевозможные интриги. Матисы - прирожденные биологи и скотоводы. Эстеты тоже. Знания были переданы им самим Великим Ментором для того, чтобы матисы помогали ему в управлении миром. Матисы - наследники великой империи прошлого и создатели великой империи будущего, повелители всего живого. Оружие, доспехи и даже домашняя утварь у них состоит из живых организмов. Города - огромные вековые деревья.

Матисы не выносят зораисов, считая их особенно опасными из-за благосклонности, которую к ним испытывают магические существа Ками. Кроме того, зораисы очень плохо обращаются с природой. Они позволяют ей развиваться без присмотра или грубо загоняют ее проявления в безвкусные геометрические формы.

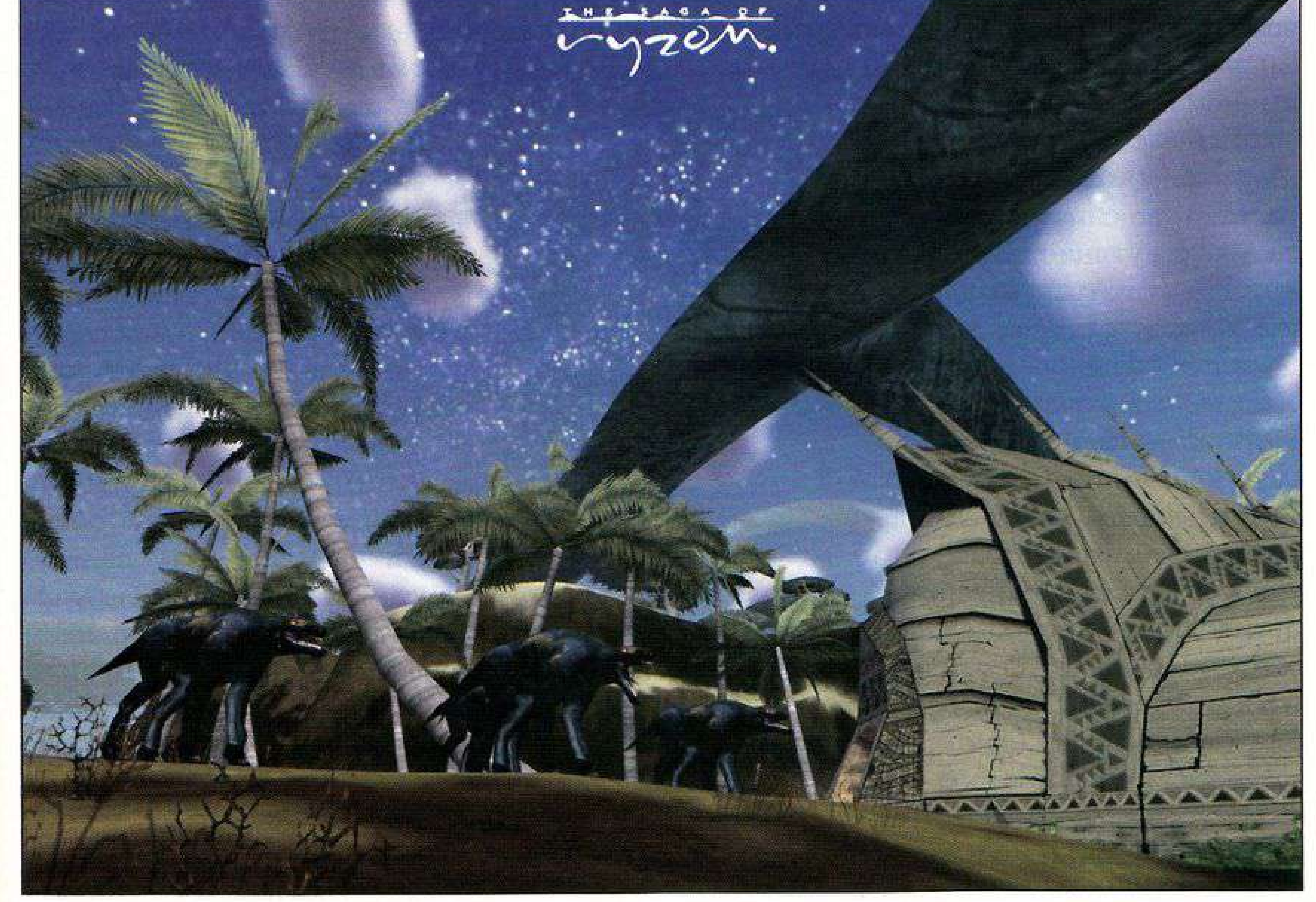
Trykers - раса счастливых анархистов, столь же беззаботная, как и подвластная им стихия ветра. Трайкеры мечтают о мире, в котором не будет тирании и рабства, где все нации будут жить в гармонии, разделяя их страсть к играм и механизмам. У них даже есть поговорка "Когда трайкер играет, Атис улыбается". Представители этой расы любят получать от жизни удовольствие, поэтому они селятся в экологически чистых локациях - на побережьях и островах, где много воды и ветра.

Первейшие враги трайкеров - матисы. Они первыми замутили недовольство трайкерами. Также матисы вселяют ужас в сердца трайкеров тем, что проводят эксперименты, которые должны подтвердить их уверенность в том, что они смогут приручить трайкеров. Матисы в последнее время стали совсем высокомерными, и трайкеры никогда не упускают возможности им насолить: то теплицу разорят, то экспериментальную делянку пожгут.

Превыше всего трайкеры ценят свободу.

Fyros - этой расы боятся все остальные. Она командует стихией огня, самой опасной угрозой для планеты-дерева. Отважные и дисциплинированные, решительные и беспощадные фиросы считают себя лучшими воинами среди всех рас Атиса. Они живут с огнем и умирают от огня. Огонь - источник их могущества и здоровья, но он же является их злейшим врагом. По всей планете ползут слухи, что за пожарами, уничтожающими кору, стоят фиросы. Но самим им не до слухов. Они знают, в чем заключается их предназначение - уберечь планету от огня.

Фиросы преклоняются перед эффективностью и не переносят небрежности и разгильдяйства. Множество раз они погибали, защищая планету и ее расы от огня, насланного Великим Поджигателем. Такова их участь. Но бестолковость трайкеров переходит все границы, из-за нее столько хорошего народу погибло. Поэтому фиросы ненавидят трайкеров. Когда-то давно они разрушили империю трайкеров, а потом извели и тиранию матисов.



Классы Атиса

Французы не были бы французами, если бы не обозвали классы карьерами. Соригинальничали и в этом.

Melee fighter. Для фиросов это Fire Fighter, огненный боец, которого боятся все на этой планете. Он умеет концентрировать энергию и если погибает в схватке, то старается прихватить с собой обидчика. Blade Bearer, меченосец, матисов предпочитает ближний бой с двумя клинками. Kamik Fist, кулак Ками, зораисов стремится уйти от примитивной физической резни. Благодаря длительной тренировке зораисы способны выиграть бой голыми руками. Swashbuckler





трайкеров физически слабее одноклассников, поэтому мастерски использует особенности местности. Неудивительно, что во время боя его противники все время поскальзываются или попадают в колючие заросли.

Distance Fighter. Для сражения на расстоянии Огненные Копейщики фиросов применяют различное "взрывчатое" оружие. Оно им не по душе, т.к. они считают, что во время боя нужно работать в контакте с противником. Но после того как их раса потерпела несколько сокрушительных поражений, так и не успев добраться до неприятеля, они были вынуждены пересмотреть военную доктрину. Матисы в этом классе представлены Скаутами, которые часто обладают снайперскими способностями. Дети Ветра зораисов чувствуют себя комфортно в дистанционном бою. Обостренные чувства позволяют им поражать малейшие цели. Более того, они способны стрелять даже с закрытыми глазами. Что касается трайкеров, то их Бегуны отточили мастерство дистанционного умерщвления врагов во время множества засад, которые они просто мастерски умеют устраивать.

Attack Caster. Атакующие кастующие фиросы научились поражать органы чувств своих жертв. Ослепшая группа - легкая добыча. Матисы тоже не отстают, но предпочитают насылать на оппонентов всевозможные болезни и лихорадку. Зораисы беззастенчиво используют в бою способности и мощь древних, Ками обучили их этому искусству. Путь трайкеров - подчинение воли противника. Тоже неплохо.

Healer. Специализация лекарей фиросов - регенерация выносливости. А вот матисы в этой сфере ходят по краешку применения черной магии: они способны поглощать жизненные силы противника. Зораисам проще, они управляют местными источниками Живицы, которая подпитывает все живое. И только трайкеры являются хилерами в чистом, наиболее привычном нам виде.

Defense Caster. Защитная магия фиросов несколько неразвита, но они продолжают соответствующие исследования. А вот матисы используют Живицу для атак дистанционных бойцов неприятеля. Хитрые зораисы научились даже смерть преобразовывать в Живицу, что позволяет им лечить раны. Также они могут использовать это умение для уво-рачивания от физических атак. Трайкеры применяют защитную магию против дистанционных атак и для повышения ловкости.

Ranger. Алые Охотники фиросов - и охотничьи твари, и обладающие интеллектом растения одновременно. Предпочитают ближний бой и любят попугать противника огненной магией. Зеленые Охотники матисов - также умные растения, обладающие ослабленной магией. Матисы вообще любят использовать растения для наращивания мощи. Стражи Атиса зораисов главным образом охотятся на животных и используют природные ресурсы только для восстановления сил. Тенистые Охотники трайкеров знают, как подобраться к жертве незамеченными. Обитая среди озер, они также научились использовать подводные ресурсы.

Crafter. Ремесленники фиросов главным образом работают с доспехами и оружием. Матисы используют в качестве компонентов растения и цветы. Причем они остаются живыми и после того, как из них сделают одежду. Ками позволили зораисам пропитывать их изделия Живицей. Вот почему вещи, созданные зораисами, так ценятся всеми магами. Крафтеры трайкеров специализируются на предметах, позволяющих выжить при нахождении во враждебной среде.

Trader. Песчаные Караванщики фиросов - желанные гости во всех городах Атиса, ведь они привозят снаряжение для воинов, созданное в Запретном Городе. Императорские Поставщики матисов специализируются на предметах экзотической роскоши. Торговцы зораисов продают предметы, без которых не сможет обойтись ни один маг. А заодно сообщают в монастыри обо всех случаях применения черной магии. Сокольничие трайкеров приторговывают помаленьку, а заодно выполняют щекотливые поручения.

По мере накопления опыта игроки смогут получить более углубленную специализацию в выбранной профессии. Или научиться нескольким профессиям сразу (до трех штук). Правда, прокачиваться они будут значительно медленнее (полученная экспа будет просто делиться на три).

Всего в игре будет 32 базисных и 32 специализированных профессии (по восемь на каждую расу). Для продвинутых





игроков предусмотрено еще и 16 так называемых "культурных" профессий, доступ к которым можно будет получить только после обретения глубоких знаний о своей расе и цивилизации. Если ваш герой умудрился заработать авторитет у другой расы, то в некоторых случаях ему будет позволено освоить профессию, специфическую для этой расы.

Каждая профессия характеризуется определенным набором умений, которые можно будет прокачивать. При этом скиллы разбиваются на несколько категорий: master skills - свойственные только данной профессии, generic skills - доступные для всех, cultural skills - умения, представляющие знания вашего героя. Сначала он будет располагать информацией только о своей расе и окружающей среде.

Все взаимосвязано

Цивилизации Атиса зависят от природных ресурсов, от наличия и изобилия которых зависит их существование и процветание. Сбор ресурсов - непростая и опасная задача, которую выполняют харвестеры-собиратели. Они - единственные, кто умеет получать сырые материалы, в которых нуждаются ремесленники-крафтеры. Некоторые базисные ресурсы можно приобрести у торговцев, но самые лучшие предметы делаются только из собранных материалов. Изготовленные предметы крафтеры могут продавать другим игрокам или гильдиям.

Почему добыча ресурсов связана с опасностями? Потому что они находятся под защитой Стражей Ками. Тот, кто относится к добыче материалов безрассудно и безответственно, рано или поздно станет их жертвой. Ками охраняют любой злак, каждое дерево в рощах. Они стоят на защите экосистемы Атиса. Некоторые харвестеры применяют для обмана Ками черную магию. А вот зораисы применяют магию для того, чтобы регенерировать запасы Атиса.

Черная магия

Ками научили обитателей планеты магии. Для этого используется жизненная энергия Атиса - ее живица. Зная об эгоистичной природе человека, Ками обучили людей только тем магическим приемам, которые используют живицу, наполняющую самого мага, и не обращаются к ресурсам планеты. Установленные Ками строгие правила ограничивают магические возможности людей.

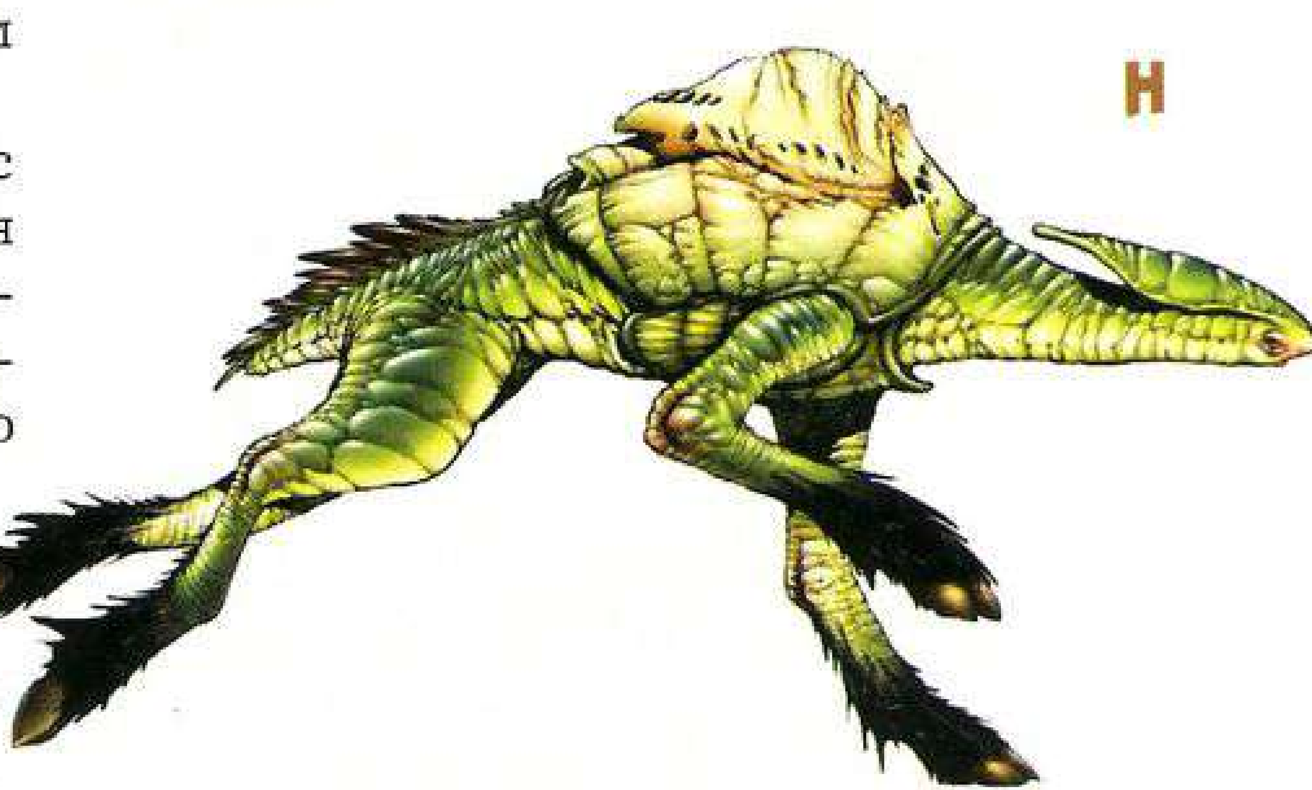
Но некоторые из них научились обходить эти ограничения. Для увеличения силы заклинаний они используют энергию живицы Атиса. Когда Ками обнаружили это нарушение, их реакция была мгновенной и жесткой. Тысячи Черных Ками обрушились на города, в которых нашли приют маги-нарушители, и сровняли их с землей.

С тех самых пор цивилизациям Атиса было строжайше запрещено всякое обращение к черной магии. И все же ее последователи существуют. Все они знают, что рано или поздно их ждет встреча с Черными Ками. Но осторожный маг может безнаказанно пользоваться запрещенными формулами. Если он будет обращаться к ним изредка и с незначительными последствиями. Ками реагируют только на тех, кто полностью забывает о чувстве меры...

Французский путь

Мне представляется, что вы уже все поняли и прониклись. Есть команда фанатов, причем способных и немерено креативных. Они просто исходят идеями и нестандартными подходами, которые пытаются воплотить в одном из самых оригинальных ролевых онлайновых проектов нашего времени. Графически уже все смотрится потрясающе. Если они еще не перемудрят с тонкостями геймплея, то перспективы у Ryzom'a открываются самые достойные. IMHO, естественно.

H



TIME COMMANDO

Воспоминания о будущем

Илья ПОЛЯКОВ

★ Жанр Action/adventure ★ Издатель Activision ★ Разработчик Adeline Software International ★ Дата выхода Сентябрь 1996

Слишком много времени прошло. Для мира компьютерных игр - так и вовсе микрокосмический миллениум. В ту далекую пору разум жителей нашей страны неукротимо совращала безумная, закованная в жемчужно-белый халат, валькирия Мария со своим сексуальным рабом Панадолом, а от мордастых золотоносных ребят в темно-красных пиджаках было не протолкнуться даже в обители тогдашних светлых мечтаний - вселенской забегаловке "Мак дональдс". Измерением стратегических едевров безраздельно правил WarCraft 2, все прочие трепетали в ожидании Quake. А затем... Затем девелоперы из Adeline создали ЕЕ. Истинно Великую Игру.

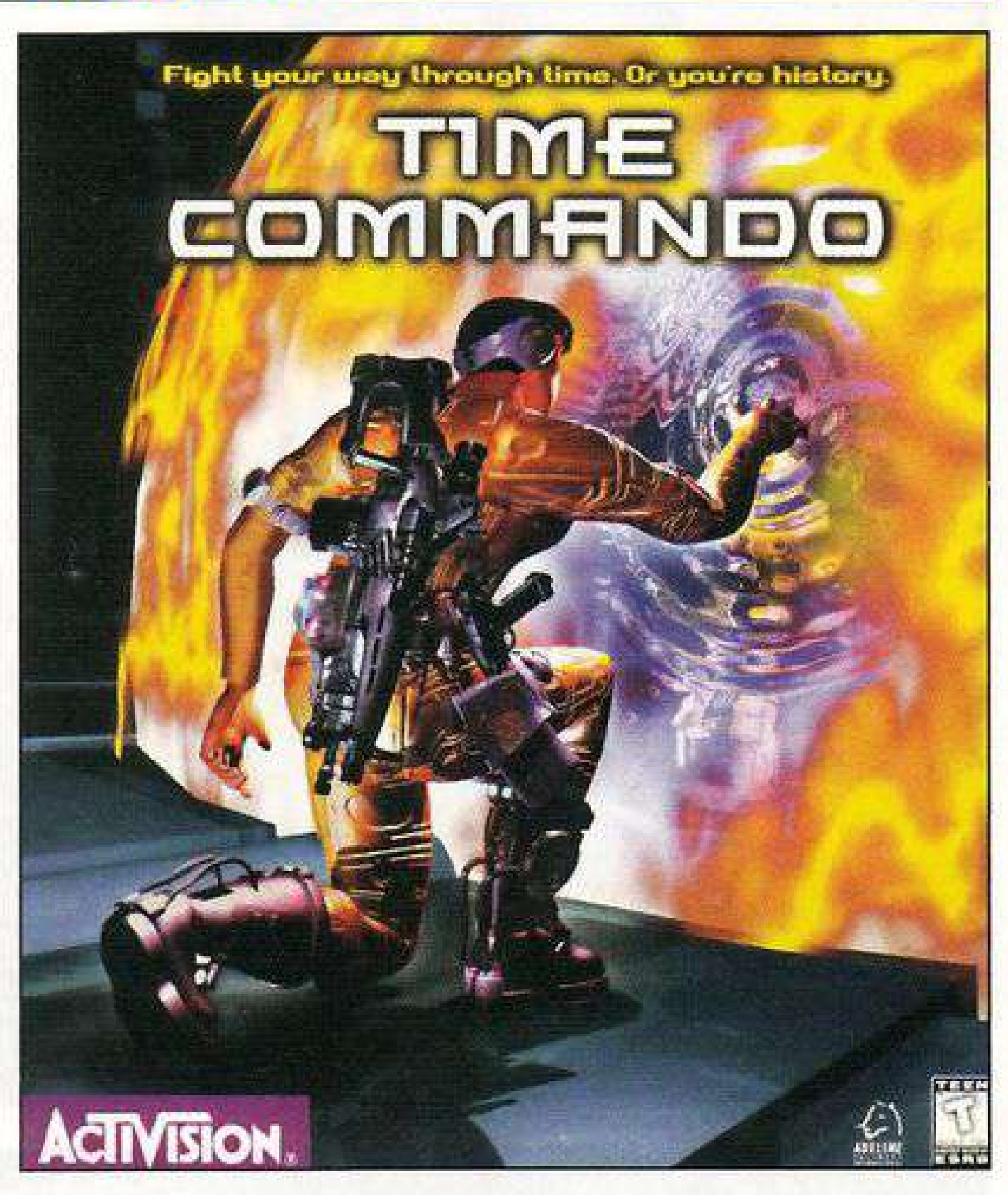
Как можно описать искренне детский, незамутненный процессом взросления, восторг, который охватывает тебя и несет все дальше и дальше по извилистым дорожкам сюжета, непревзойденно играя отрезками человеческой истории. Банальный рассказ о Стэнли, простом охраннике, который волей злого умысла попадает в прошлое (суть виртуальная иллюзия) и должен пройти по различным эпохам, дабы уничтожить вирус и спасти свою девушку, преображается в потрясающую эпическую легенду. Коммандос размашисто стартует в каменном веке, рысцой перепрыгивает Римскую империю, крутит уши сумоистам древней Японии, ведет изящные дискуссии с инквизицией Очень Средних Веков, оказывается в центре знаменитой Конкисты, сражается с бандитами Дикого Запада, воюет в мировых войнах и, чего следовало ожидать, прыгает в будущее. Ну а после променада по страницам школьных учебников нам предстоит одолеть цифровую нечисть в Самом Главном Компьютере. Серая скука отступит, не долетев и сотни парсеков до вашей души, она с воем подожмет хвост и ускачет в небытие, где ей, ненасытной твари, самое место.





Но, пожри мою душу Насылатель Восьми, я же ничего не сказал об арсенале возмездия! Прости мою нерасторопность, терпеливый читатель, пена эмоции пребольно вгрызлась в гипоталамус. Ракетницы, ружья, гранаты, родной АК-47, лучевые пулеметы... Как можно не влюбиться в эти произведения человеческой доброты и миролюбия? Впрочем, вышеупомянутые игрушки надо еще заслужить, и добрую половину нелегкого пути придется провести, расторопно вонзая в трепетное сердце недругов железку потяжелее. Виртуозные дуэли на японских вакизаши переплетаются с поединком на неуклюжих двуручных мечах с ожившими каменными рыцарями. И все это исключительно благодаря простой как костыль комбинации стрелки +... гм, еще стрелки. В бездну мышь, от нее одни неприятности. Праведная ярость опрокидывает бронированного самурая-красавца на неприветливую землю Страны Восходящего Солнца, и последний неминуемо рассыпается на десятки прямоугольников. Алый гемоглобин не спешит показываться на поверженном теле супостата, но это совершенно не раздражает. Мы в виртуальной реальности. И никакой ложки с вилкой здесь нет. Зато есть стальной обоюдоострый клинок...

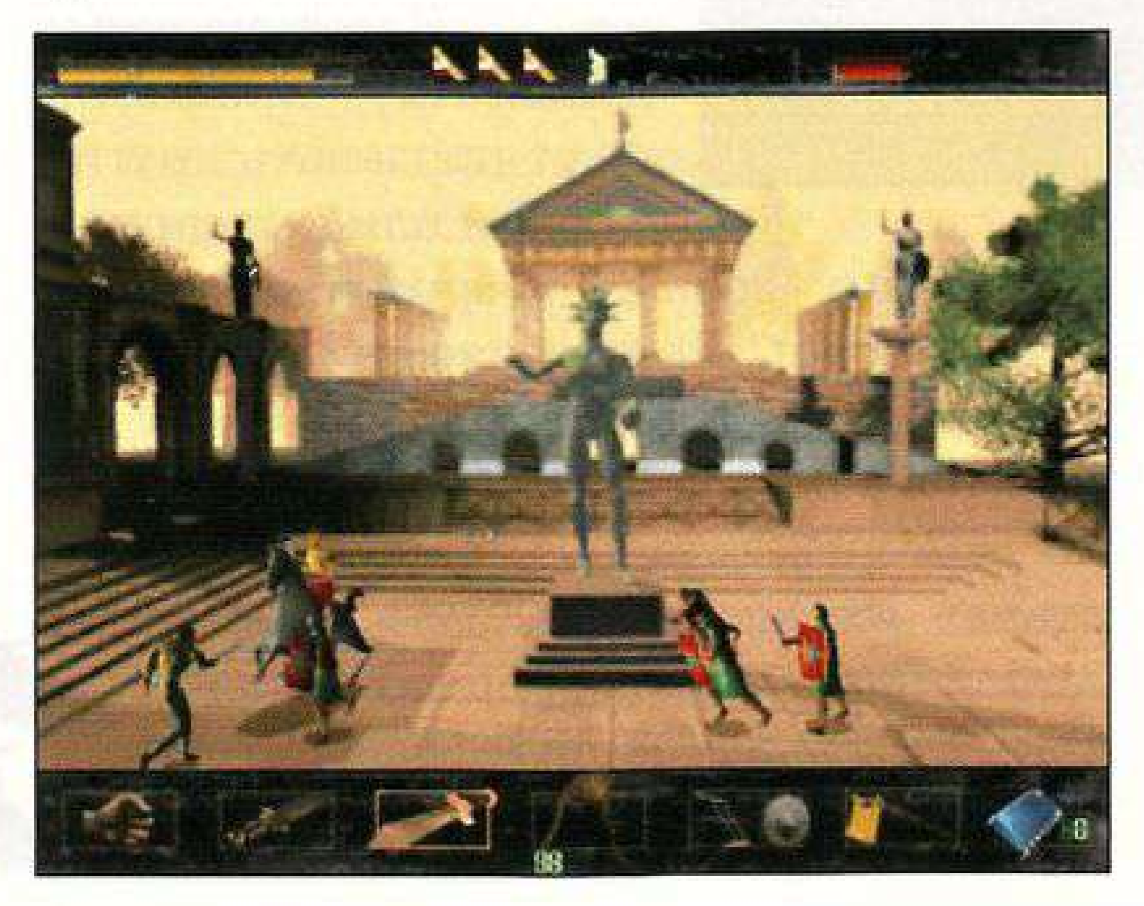
А сколь совершенны и изящны здесь извечные антагонисты всех истинных героев - боссы! После десятка попыток одолеть очередного упрямца они мне стали словно родные, я знаю их по именам, завел красный альбом с милыми домашними



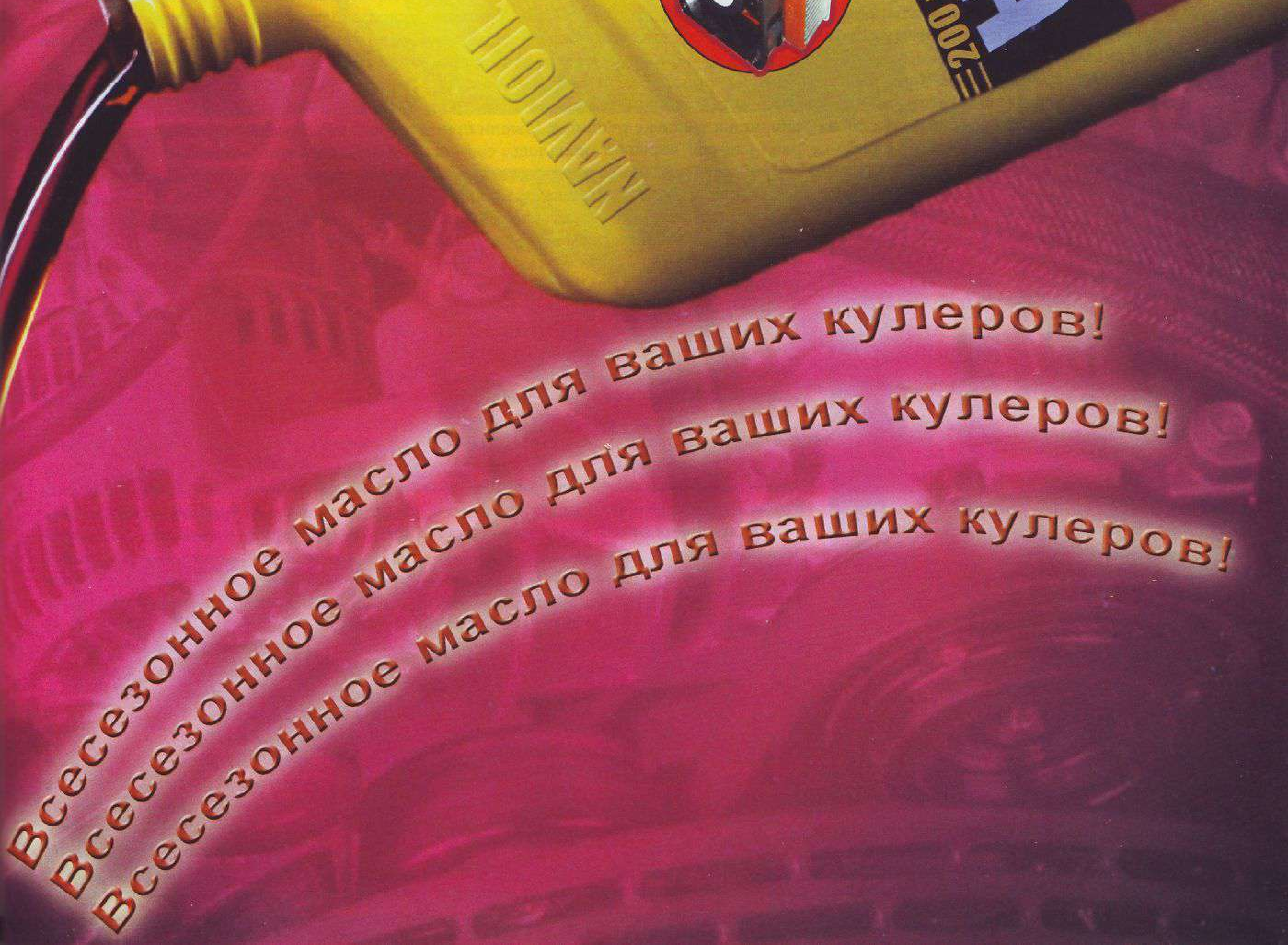
фотографиями, который изредка перелистываю, роняя скупую мужскую слезу и подбирая щедрые (и не менее мужские, к слову) сопли. Посмотрите, как Мидиевальный Демон растирает по стеночке желтопузого юношу. Или вот шикарный цифровой снимок - доблестным бойцом закусывает Японский Дракоша. Чудный Римский бычок, после рандеву с которым многие возненавидели Корриду. Отдельную тисненную золотыми нитями страницу в покрытом шрамами сердце занимает финальный негодяй, тот самый приснопамятный вирус. Переливающаяся всеми цветами бензиновой лужи симпопо из ядреной помеси касатки с крокодилом, фривольно рассекающая по электронным волнам рехнувшегося Процессора - все это гидравлическим пресс-папье отпечаталось в памяти. За спиной болтается возлюбленная, в качестве средств самообороны вообще непонятно что, а сам боец подвешен в воздухе и нервно дергает ногами. Такое не забывается, разве что вы безнадежный склеротик.

Рукоплескать Time Commando можно бесконечно долго. Обилие секретов, красивейшая музыка, филигранные балетные па поединщиков... Вот так балансируешь на шатком табурете, смотришь в монитор и нехотя признаешься сам себе - больше такого никогда не будет, ибо ощущение новизны всегда единично. Оно неповторимо, как неповторимо само ощущение детства. И я благодарен фирме Adeline за гениальную игру. Игру, подарившую многим минуты истинного счастья, которое, увы, столь быстротечно. **Н**








Всесезонное масло для ваших кулеров!
Всесезонное масло для ваших кулеров!
Всесезонное масло для ваших кулеров!

Поиски

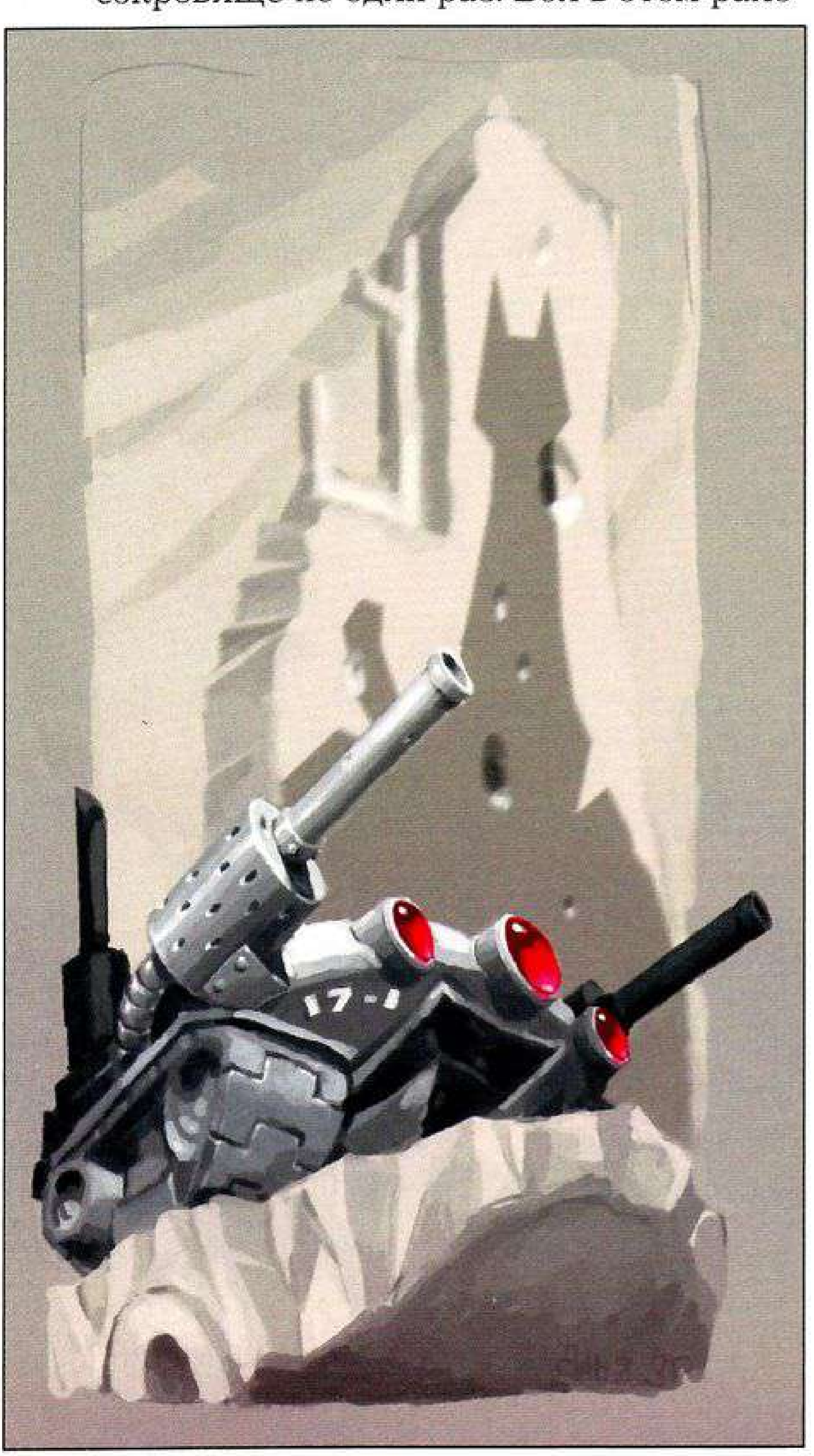
Павел ФЕДОРОВ

Глухие звуки взрывов над головой стали затихать. Сидящий в подвале человек понял, что наступила ночь. Ночью обстрел города не велся – точно навести артиллерию было невозможно, да и бои на темных улицах не сильно привлекали атакующих.

Человека в подвале звали Джек. Джек встал, понимая, что пора идти. С кучи тряпок, служивших ему постелью, он бережно поднял аккуратный черный чемоданчик и направился к выходу.

За дверью открывался безрадостный пейзаж. Главный городской парк, некогда полный народа, сейчас походил на свалку обгоревших спичек. Каждый шаг поднимал облако черного пепла, но это место, пожалуй, было самым безопасным в городе, оно не было нужно ни оборонявшимся, ни нападавшим. Раньше вокруг парка возвышались небоскребы. Большая часть их осела, превратившись в груды мусора. Там тоже было относительно безопасно, но перебраться через завалы было нелегко. Джек пару раз чуть не упал, что было неудивительно – он не ел уже почти три дня. Наконец, завалы остались позади. Теперь было необходимо пройти через сеть узких улиц.

Джек вздохнул и побежал, прижимаясь к стене дома, – тишина вокруг придавала уверенности. Вот, наконец, и первый пункт назначения. В эту закусочную бомба попала в первые дни осады: огонь не оставил даже вывески, поэтому никому не пришло в голову здесь что-то искать. Никому, кроме Джека. Консервы в подвале остались целы, все сто четырнадцать банок. Джек пересчитывал свое сокровище не один раз. Бои в этом районе совсем недавно были очень ожесточенными, и он долго не решался пробраться в здание, лишь сглатывал голодную слюну, наблюдая за заветным входом. Сейчас никого поблизости не было и наконец-то можно было поесть: вот они, заветные обгоревшие банки.



Рука, уже потянувшаяся было за второй порцией, отдернулась. Переедать нельзя. Переешь – не сможешь быстро бежать; не сможешь бежать – умрешь. Лучше взять с собой. Раньше носить с собой еду было нельзя – то, что можно спрятать от солдат, не спрячешь от других голодных. Бывшие менеджеры и инженеры, некогда культурные и образованные, с первыми приступами голода превратились в озверевших бандитов. Они вели на улицах города свою войну, войну, в которой людей гибло больше, чем под бомбами врага. Но сейчас стало тихо, газовые атаки сделали свое дело. Противогазы были почти у всех военных и лишь только у некоторых жителей. Джек снял тот, что спас его жизнь, с убитого, после чего еще четыре дня боялся вылезать из своего подвала – глоток чистого воздуха тогда мог обойтись очень дорого. Джек встряхнул головой, словно прогоняя воспоминания, – нужно было идти дальше. Но это оказалось не так то просто: улица, до этого такая пустынная, наполнилась действием.

Тяжелый танк полз, кроша гусеницами асфальт. Его сопровождал взвод десантников и два бронетранспортера. Джек наморщил брови – неужели сопротивление подавлено? Ведь раньше противник на такое не решался. Мысли прервали звуки взрывов: казалось, сам ад обрушился из окон стоящих напротив зданий на проходящую внизу колонну. Солдат разметало во все стороны, лишь семь или восемь из них смогли укрыться в ближайших парадных. Один БТР замер на месте с развороченной гусеницей. Но сдаваться противник не собирался: грузно развернувшись, танк задрал кверху огромный ствол орудия. Прогремевший выстрел вырвал из стены ближайшего здания кусок размером с половину теннисного корта. Башенка второго БТРа бешено завертелась, беспорядочно изрыгая раскаленный свинец пополам с трассерами. Танк повел стволом для повторного выстрела, но сделать его не успел: удар невероятной мощи на секунду превратил ночь в день...

Когда Джек, наконец, снова смог видеть, все было уже кончено. Огромная стальная туша некогда грозной боевой машины была словно вспорота консервным ножом; первый БТР густо чадил, второй спасался бегством по соседней улице. Джек решил скрыться до того, как начнут выкуривать тех, кто остался в парадных. Черный ход идеально подходил для того, чтобы незаметно ускользнуть от команды зачистки.

Нужно двигаться дальше, и по возможности избегать таких встреч.

Новый темный переулок заставил Джека насторожиться: за поворотом



что-то подозрительно зашуршало. Он еле успел залечь в обломках какого-то киоска, когда шуршание стало более явным. Сомнений не оставалось, приближался охотник. Робот из тех, что были созданы для уничтожения одиночных солдат противника, – ужасные стальные крабы, способные одним прыжком преодолеть пятнадцать метров. Они не внушали страха, они были самим ужасом ночи. Бесшумные, беспощадные, эти твари убивали, оставаясь практически невидимыми. Из их жертв едва ли с десяток успели понять, что стало причиной их смерти. Но этот шуршал, а значит, еще не перешел в боевой режим, и Джек мог пожить еще ровно столько времени, сколько твари понадобится, чтобы уловить тепло его тела. Глаза Джека устало закрылись, тело приготовилось покорно встретить неизбежное. Вдруг шуршание стало удаляться, затем послышался странный скрежет, потом... потом раздалось жалобное мяуканье. Шуршание снова стало удаляться. Кошка! Ха, да этот зверек, наверно, специально не дал себя съесть, выжил под бомбами и не задохнулся от газа, чтобы спасти его, Джека, жизнь. Видимо, он не умрет сегодня, а значит, нужно было идти дальше.

Следующим пунктом назначения был стоящий на отшибе автосервис. Витрины маленького магазинчика внутри даже не были разбиты, но полки пустовали: эмали, аэрозоли и все прочее, что продавалось здесь раньше и могло гореть, исчезло – костры в последнее время были в городе единственным источником тепла и света. Но Джеку не нужно было топливо, ему требовалось подзарядить аккумулятор, и сюда он пришел за картриджем-зарядником. Ими почти никто не интересовался – охотники отлично улавливали любую электрическую активность. Но Джек жил в парке, там не было охотников, там было можно. Теперь оставалось самое главное: пробраться в магазин. Но чтобы до него добраться, нужно было пересечь открытое пространство.

Джек вдохнул и бросился вперед. Восемьдесят, семьдесят метров, вроде все нормально, двадцать, пули начинают взрывать землю под ногами, пятнадцать, щека оцарапана, десять... Вдруг в левой руке появилась непонятная легкость – чемоданчик упал на землю, оставив в ла-

дони только отстреленную ручку. Вот и двери магазина, за ними спасение. Прижавшись спиной к холодной стене, Джек попытался отдышаться: выбора не было, необходимо было вернуться. Опять рывок, восемь, пять метров, теперь с чемоданчиком обратно. Снова пять метров, снова начинали свистеть пули, видимо, автоматчик только оправился от удивления – на войне под обстрел обычно не возвращаются. Но было слишком поздно, Джек снова оказался в безопасности и уже разглядывал свою награду: ряд покрытых пылью небольших коробок, одну из которых он нетерпеливо подобрал. Но самое сложное было еще впереди: автоматчик теперь точно держал дверной проем на прицеле, и об этом выходе можно было забыть, а отсиживаться внутри тоже было слишком опасно. И тут Джек вспомнил, что из подвала магазина можно было спуститься в канализацию. Конечно, там больше мин, чем звезд на небе, но выбор был маленький – либо мины, либо автоматчик. Джек выбрал мины.

Казалось, труба канализации уходила в бесконечность. Воды в городе не было, поэтому в ней было хотя бы сухо. Джек осторожно пробирался вперед. Несколько десятков метров все было спокойно, но чувства его оставались напряженными до предела. Вот оно – из пыли торчал небольшой черный треугольник. Наверное, акустическая, но может и магнитная. Так, нужно просто снять ботинки и держать вещи над головой. Хорошо, что пыли много, от нее мины порядком тупеют. Вот и выход. Осторожно приподнять крышку люка, а теперь бегом к стене. Назад лучше пойти другой дорогой...

Джек снова был в своем подвале. Он бережно открыл чемоданчик, внутри которого аккуратно был уложен ноутбук. Аккумулятор заряжен, можно было начинать. На черном экране отразилось грязное бородатое лицо, залитое кровью. Но это продлилось недолго – включилось питание, экран загорелся дружелюбным синим светом. Теперь черед черной коробки, вот она.

“Тайна черного дракона”, он уже месяц мечтал об этой игре.

Джек сидел перед компьютером, на экране которого его герой сражался с толпой скелетов. Лицо Джека озаряли покой и удовлетворение. Наверху начали рваться снаряды артподготовки. Видимо, пришло утро.

Н

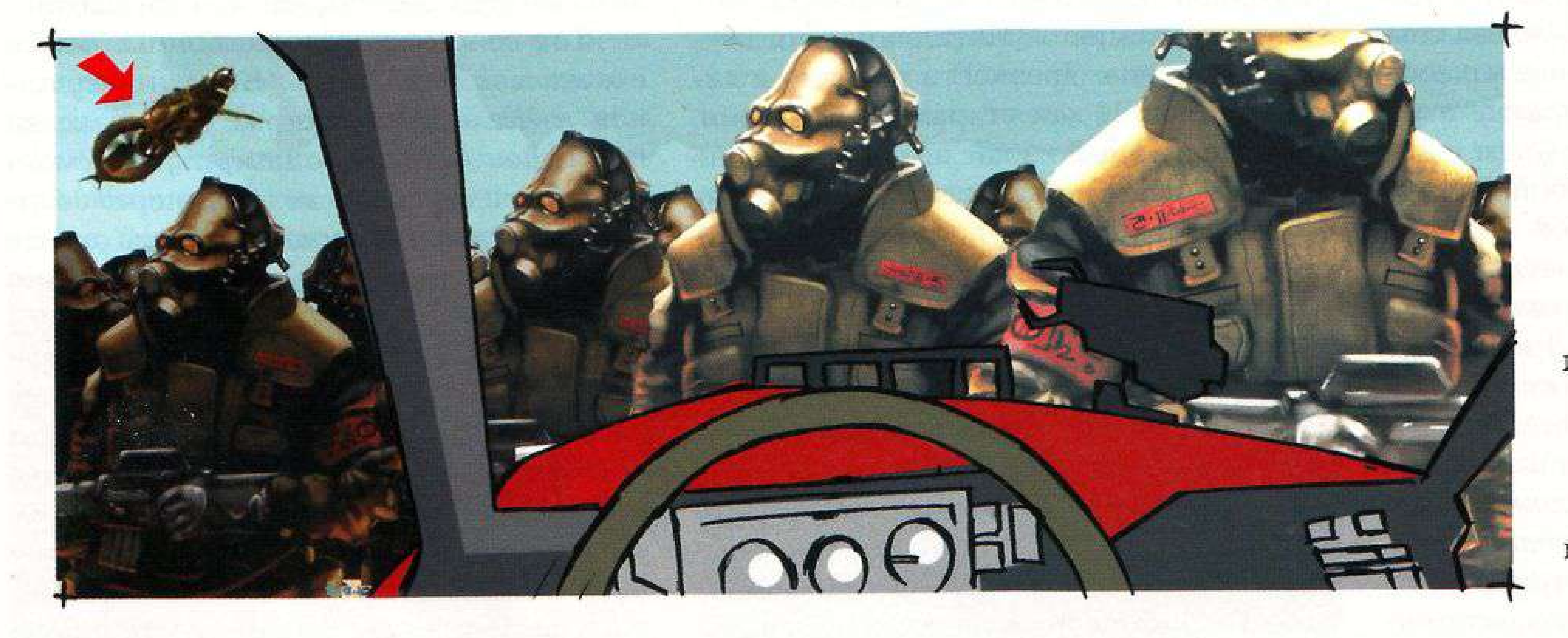
Экзаменационные билеты по ПДД (Категории А и В)

Под руководством Подстрешного К.К. и Кузьмичева Д.А.



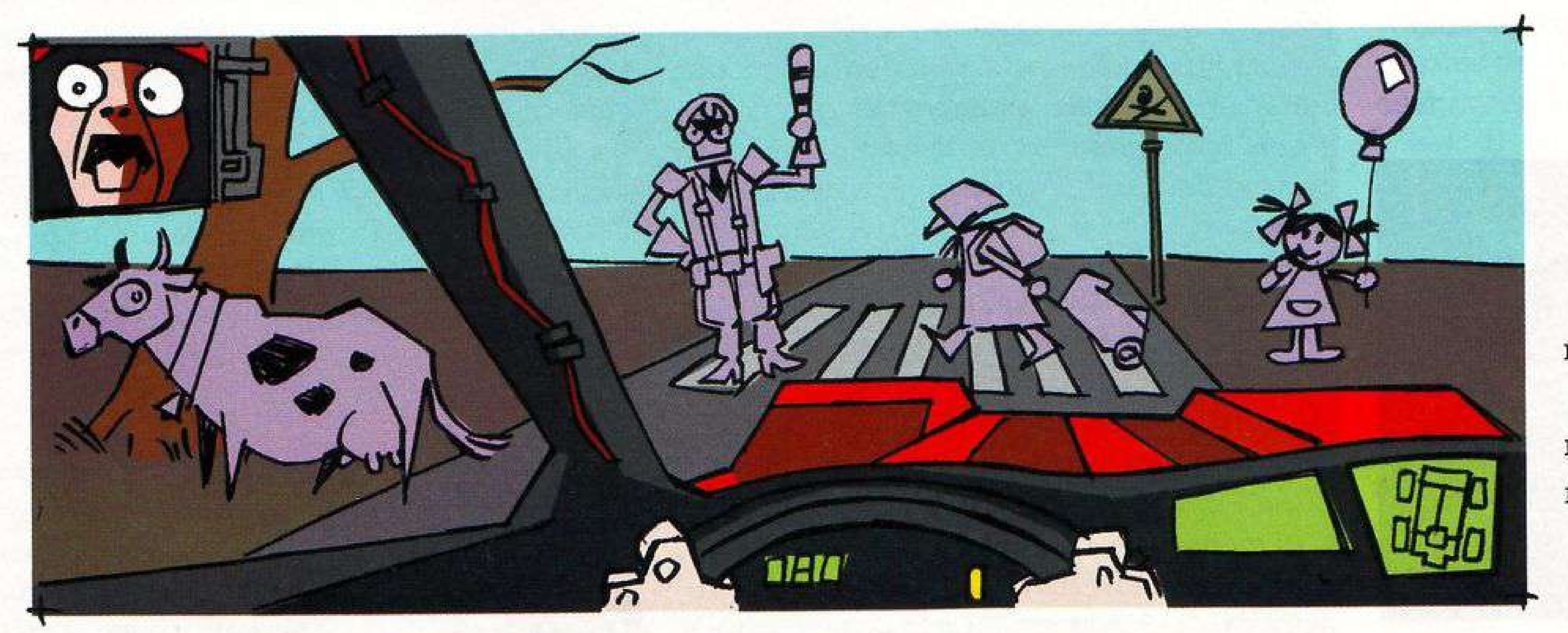
1.1 Можно ли поставить автомобиль на стоянку?

1. Можно, но только по четным числам месяца.
2. Можно, но его украдут.
3. Этот грязный городок ненадолго утолит мою жажду крови.



1.2 Если “комбайны” не начинают движение, а низколетящий объект в левом верхнем углу завис так, как это показано на рисунке, что это значит?

1. У вас включен проблесковый маячок бело-лунного цвета
2. Вы ввели коды
3. У вас слишком слабый комп
4. Нечего было покупать ворованную бету Half-Life 2



1.3 Можно ли сбить одновременно бабушку, девочку, корову и гаишника?

1. Нет.
2. Можно, но только с частичным заездом на тротуар.
3. Можно, если габариты вашего транспортного средства по ширине больше 3,5 м.

Почта

Убедительная просьба передать Blizzard следующие строки: "Ребята! Идей куча. Могу предложить отличный сценарий (не хвастовство) для движка StarCraft. И ведь если не понравится мой сценарий, то ведь любой писатель-фантаст охотно напишет чего-нибудь хорошее".
Ден

Иногда в письмах встречаются такие перлы, что рабочий процесс останавливается на полдня: от смеха невозможно сосредоточиться, в голову лезет всякая белиберда и относиться к работе серьезно не получается. И что самое обидное, далеко не все "жемчужины" читательского творчества подлежат публикации: словесный оборот или "гениальная" мысль подчас совершенно не вписываются в отлаженный конвейер вопросов, ответов и комментариев. А потому остаются неизвестными широкой общественности. И каждый раз, читая очередную подборку писем, вы можете лишь догадываться, что на этот раз осталось за бортом. А также завидовать мне в меру своих способностей: ведь я, в отличие от всех (включая редколлегию), обладаю полнотой ваших мнений, ляпов и гениальных откровений. Впрочем, такова специфика работы – должны же у меня быть маленькие профессиональные радости.

Впрочем, чтобы не раздразнить вас окончательно, я должна признаться, что наиболее яркие и интересные цитаты и фразы все-таки находят свое место: в эпиграфах, врезках и специальных подрубриках. Ну и непосредственно в письмах, детальным разбором которых мы сейчас и займемся.

Могильные вздохи

Хочу поговорить на тему "старых" игр. Были статьи, были ностальгирующие вздохи, мелькали программы для запуска этих игр на современных платформах. Все. Смахнули слезу умиления и закрыли тему. Но почему не выложить эти самые хиты прошлых лет на диск? Никому они не нужны? Ну это спорный вопрос. Как вариант из раздела Freeware убрать пару "стандартных стрелялок и скролл- шутеров" и демку очередной невнятности а-ля "шарики", а на их место классику. Благо места на DVD достаточно, а "весят" старые игры не так уж много. Хотя может быть издатели до сих пор просят деньги за эти игры, но и тут есть альтернативный вариант. Командами фанатов выпущено много конверсий старых игр в отличном качестве. Получили новую жизнь такие игры как: Ultima Underworld, King Quest и Zak McKracken. Выпущен патч позволяющий играть в Daggerfall под Windows 2000/XP. Масса отличных вещей - бесплатно. Единственное, что огорчает – размеры: патч для Daggerfall занимает 40MB, King Quest-60MB и еще столько - же звуковой аддон для этой игры. Не всякий сможет скачать эти игры из-за их размера. Почему бы не выложить некоторые из них на DVD. Ностальгировать, так у аккуратной, прибранной могилки, а не у разрытой ямы, вспоминая какие красивые здесь раньше росли цветы. Надеюсь найдутся люди которые поддержат меня.



teko





Приступы ностальгии случаются у каждого – тот же King's Quest две недели назад стоял у меня на компьютере. И нет более увлекательного занятия, чем в кругу новых знакомых вспоминать, кто в какие игры играл в давних 80-х и 90-х годах (есть, конечно, и те, которые начинали раньше, но это уж совсем динозавры). "Капитан Комик", "Металлический Мутант" и прочие древности навечно в нашей памяти. И как старые фотографии, которые каждый из нас хоть изредка, но просматривает, мы иногда с огромной ностальгией запускаем дома этих ветеранов и сокрушаемся, если современные компьютеры оказываются слишком мощны для "старичков". У некоторых это доходит до извращения: один мой знакомый до сих пор имеет дома рабочую 486DX2-66, чтобы играть в любимые игры без проблем. Мы же по мере сил стараемся выкладывать на наш диск старые игры, если это не нарушает чьих-либо авторских прав. И, кстати, как вы считаете: стоит ли новому поколению геймеров показывать это старье? Способны ли они понять и проникнуться или их извращенный, избалованный современной графикой мозг не воспримет схематичность и условность первой "Цивилизации"?

Кстати о King's Quest

(на письмо отвечает Дмитрий Смыслов)

В обзоре King's Quest Дмитрий жаловался, что в 4 игре серии (4, если не ошибаюсь - пишу с работы, журнала под рукой нет, а память моя уже не та, что в прежние годы) был один очень нелогичный момент - на определеннм этапе игры надо было отдать лягушке золотой шар - действие, в котором, по мнению Дмитрия, нет никакого смысла, и которое не предварялось в течение игры абсолютно никакими подсказками.

Ни в коей мере не умаляя компетентность и эрудированность Дмитрия, все же рискну предположить, что он совершенно не владеет немецким языком. В свою очередь я, как и каждый советский школьник (как мне кажется), изучавший оный язык в рамках программы средней общеобразовательной школы, хоть раз, да держал в руках сборник сказок братьев Гримм. Мне доводилось держать его в двух изданиях - немецкий двухтомник в твердой обложке и русский однотомник в мягкой.

Так вот, оба издания начинались со сказки под названием "Король-лягушонок и Железный Гейнрих". Завязка ея сводилась к следующему: маленькая принцесса играла на полянке перед дворцом с золотым мячиком, которы от нее вдруг ускакал и упал в колодец, где его поймал маленький лягушонок.

Не вдаваясь в подробности дальнейшего сюжета (они для игры были уже несущественны), не задаваясь вопросом "сколько часов в день маленькая принцесса проводила в качалке, прежде чем смогла так легко и непринужденно играть с мячиком из цельного куска золота (массу мячика могут рассчитать все знакомые с курсом школьной геометрии и физики), что он у нее _скакал_?" - так вот, не углубляясь во все эти дебри, могу лишь сказать, что меня лично во время игры в KQ интересовало, надо ли будет мне в дальнейшем спать с этой лягушкой, как это было описано братьями Гримм.

Так что уважаемый Дмитрий зря клевещет на хорошую игру, обвиняя ее в нелогичности загадок.



С уважением,
kidd 79ый,
Читатель и почитатель самизнаетекакогожурнала с незапамятных лет

Kidd, ну зачем ты так, во всеуслышании, меня же из редакции попросят на некомпетентность... Если серьезно, то рискнул ты совершенно обоснованно, уровень моих познаний в немецком языке ограничивается лишь пресловутым "das ist fantastich", да и то со словарем. Вышло так, что период обязательного изучения иностранного языка в рамках школьной программы был отдан культуре другого нашего западного соседа, Франции. Так что если про Перро или Лафонтена еще можно что-то вспомнить, то в части творчества герров Якоба и Вильгельма - все драматично. Но нет худа без добра, сказку я все-таки прочитал, принцессу искренне пожалел (особенно растрогала фраза "И стал с той поры, по воле ее отца, ее милым другом и мужем"), а фантазии авторов в очередной раз подивился. Что ж, в дальнейшем постараюсь быть аккуратнее в высказываниях, спасибо за справедливое недовольство.

Лицензионные страдания

Вот я хочу купить лицензионную игру. Причем такую, которую у нас не локализовывают и локализовывать не будут. И никакого договора с нашими конторами о продажах в России по бросовой цене тоже явно не будет. И деньги я готов соответствующие заплатить. Остается дело за малым - кому их заплатить. Ассортимент подобных игр в торгующих ими конторах катастрофически мал. Думаю, что можно где-нибудь заказать (ибо и подождать некоторое время я вполне готов), да вот опять же неизвестно где и какую накрутку сверху еще устроят. Или же что, единственный вариант это ехать за ней за границу либо просить купить живущих там знакомых? Да, кредитная карточка чтобы заказать на буржуйском интернет-магазине у меня также отсутствует. Может поможете советом, чего делать? Вопрос отнюдь не праздный, ибо желание купить действительно наличествует. В том числе, до сих пор жалею о том, что будучи как-то в Финляндии не купил нормальный коробочный Arcanum (а у нас есть, а у нас есть - прим. ред.). Сейчас его уже днем с огнем по всей Европе не сыщешь.

P.S. И после этого нас попрекают высоким уровнем пиратства...

Fyodor Gayokho

"А я хочу луну жареную", - обычно говорила мне мамочка, когда я доставала ее невыполнимыми требованиями. И, несмотря на всю похвальность желания Федора, мне хочется ответить ему так же. Найти магазин, который бы доставлял эксклюзив, даже в столице тяжело, что же можно говорить о глубинке! Самое реальное – действительно заказывать игры через интернет. Если есть мечта, можно постараться для ее осуществления. Можно и кредиткой обзавестись, благо, что сейчас для этого многого не надо. Ну а если рассматривать более экзотические варианты, то почему бы Федору самому не открыть компьютерный магазин, который бы занимался доставкой нестандартных игр. И себе сделает хорошо, и другим таким же мечтателям. Так что есть повод задуматься, перестать ныть и взяться за осуществление. Надеюсь, что через полгодика Федор напишет нам еще раз и расскажет, получилось ли у него осуществить свою мечту.

Вести с фронтов

У меня предложение ведущим разделов OnLine и Simulation/Sport: а не объединить ли вышеупомянутым господам усилия и не открыть ли цикл статей (логичней ИМХО в рубрике OnLine) "вести с виртуальных фронтов"? Объясню подробнее. Очень многие знают о популярном в России и за ее рубежами авиасимуляторе " Ил2 - штурмовик" и его продолжении "Забытые сражения". Этой игре неоднократно посвящались материалы и в Нави. Но я не припомню ни одного материала о игре в Ил-2 OnLine. Только более двух лет назад проскользнул подобный материал о Фланкере - и молчок. А между тем для вирпилов это то же самое, что UO для ролевиков. Итак, начнем. Проект носит название VEF - Виртуальный Восточный Фронт (сейчас уже VEF2 - http://66.114.65.249/vov/site/main.htm). Виртуальный Восточный Фронт (ВВФ) представляет собой виртуальную сетевую войну, созданную на базе авиационного симулятора "Ил-2 Штурмовик/Забытые сражения". Т.е. отыгрывается весь ход Второй Мировой на Восточном фронте, с той лишь разницей, что результаты ваших вылетов напрямую, по открытым всем правилам, влияют на положение дел на фронте: не потрепали штурмовики колонну вражеской бронетехники - не удивляйтесь, что полоса, с которой вы взлетали в прошлый раз, теперь захвачена врагом. В итоге получаем увлекательнейшую онлайновую игру, в которой участвует много авиаполков, сквадов, эскадрилий (в UO это называют гильдиями, в кваке - кланами) как на стороне красных, так и синих. По каждому пилоту ведется статистика, дают звания, награды. А накал страстей можно понять, войдя в соответствующий раздел на форуме на sukhoi.ru Иными словами, даже если мое письмо ничего не изменит в Нави, мне по-прежнему будет очень интересно читать в разделе OnLine про Star Wars Galaxy, EVE и другие зарубежные проекты. Но обидно, что замечая восходящие звезды там, мы пропускаем действительно интереснейшие проекты у себя дома...

С уважением, ***Юрий aka Alchimist***

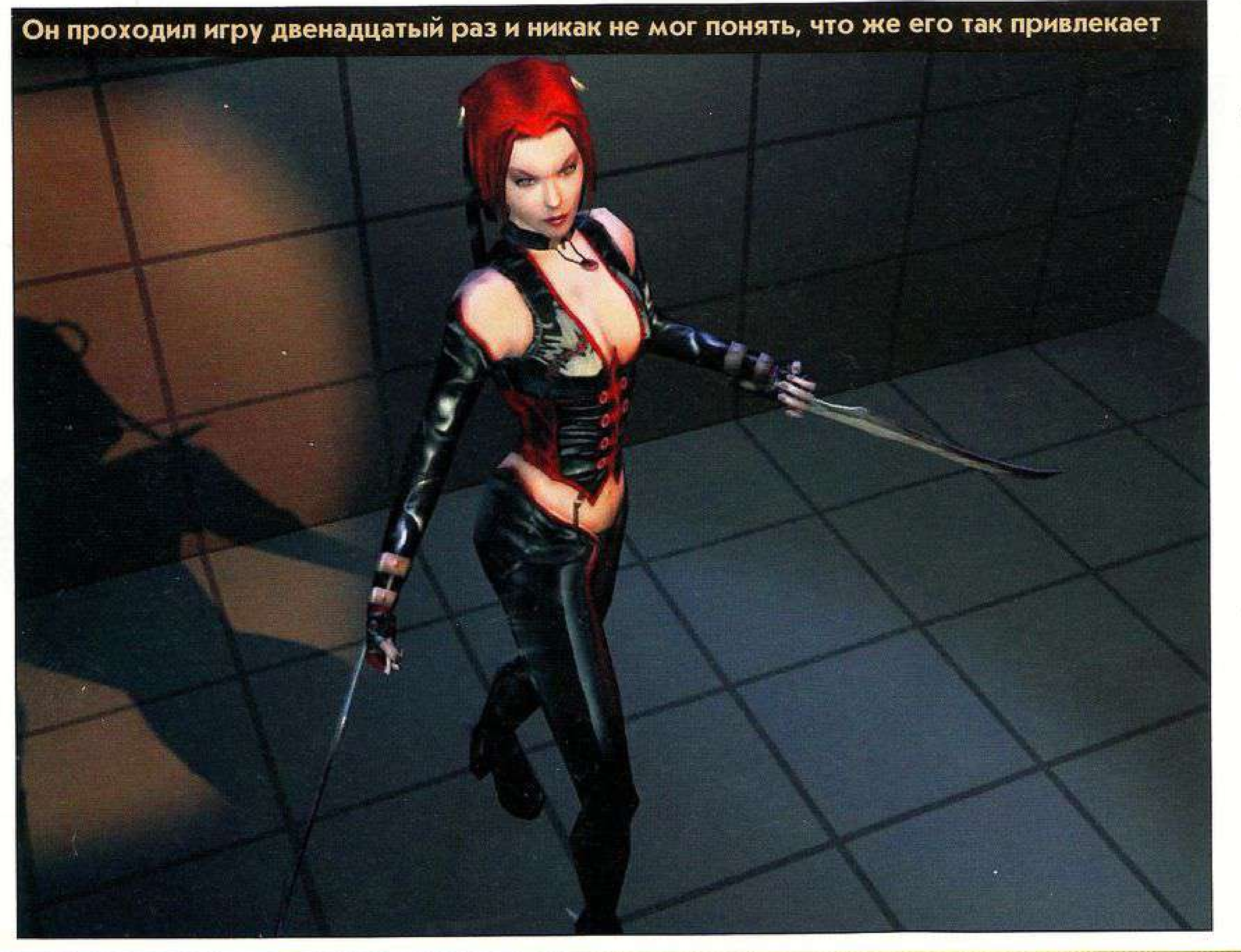
Наша Почта все чаще становится ареной для читателей, где вы делитесь друг с другом информацией. Что ж, именно этого я и добивалась. Пользуясь случаем, хочу предложить вам, незаменимые мои, поделиться с остальной читательской братией теми проектами, которые известны вам, но до сих пор не известны широкой общественности.

Психи или Герои?

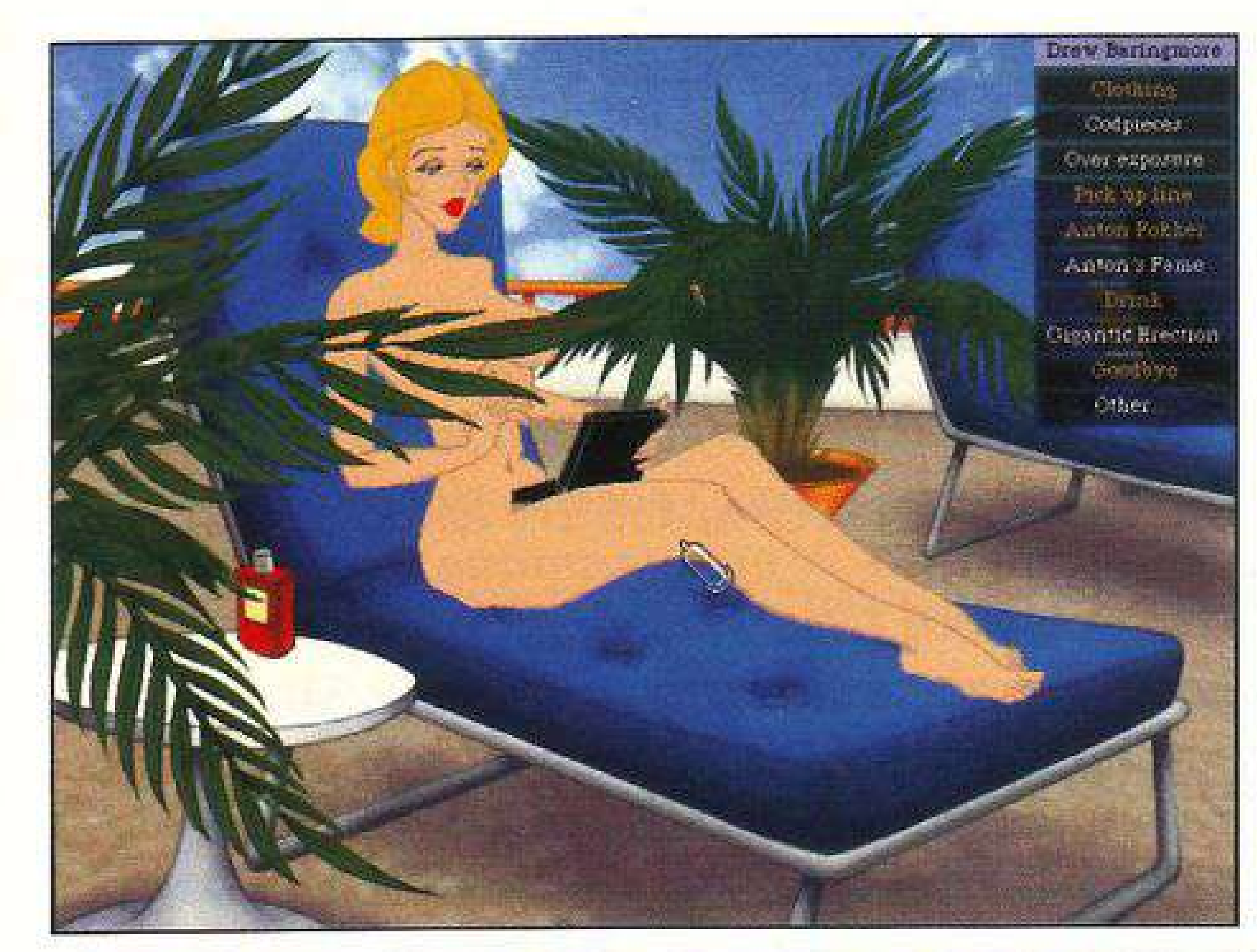
Вот, я смотрю, у Вас тут начали попадаться скорбные письма от девушек, играющих в (по их мнению) нетрадиционные для их пола игры. Таковых личностей в народе прозывают маньячками, и т. д. Ну а что если геймплей понравился, или, скажем мир окружающий. Я, к примеру, прошел BloodRayne 11 раз (я не шучу), и сейчас прохожу в 12-ый, пытаюсь всем объяснить, что понравилась игра, но все равно меня пугаются, зовут психом. А ведь раньше и тех, кто прошел Diablo на Hell за всех персов прозывали (сам не знаю, врать не буду) героями (вслух) и маньяками (в уме). В общем, будем надеяться что когда-нибудь начнется чемпионат по UT 2003 среди женщин, а людей, прошедших Doom 3 пять раз будут носить на руках, крича "Герой". Вот так вот. А сейчас, пойду выпускать черева тов. Jurgen Wulf'y в 12-ый раз, до свидания.

Konstantin Naganov

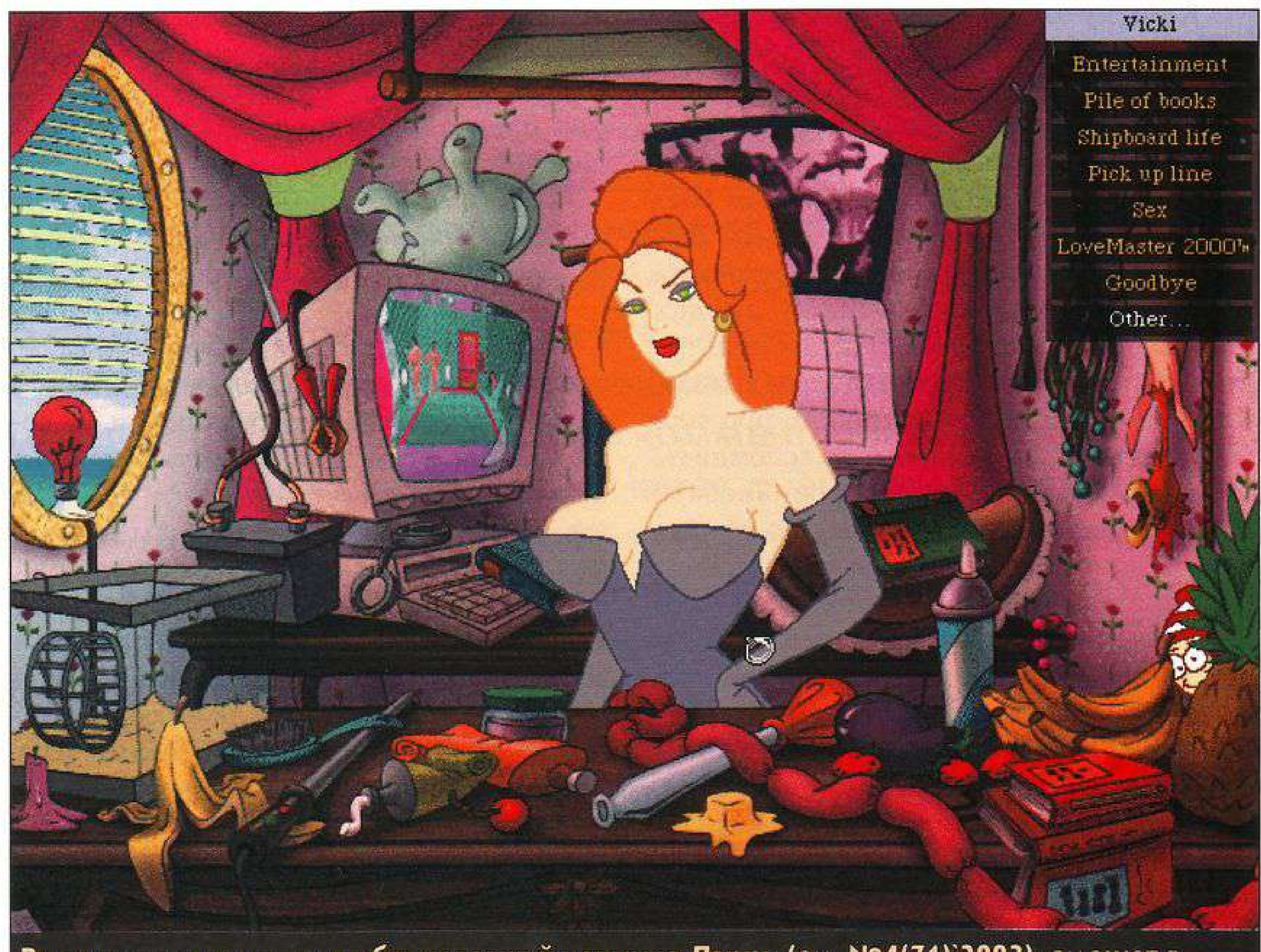
Мечты о признании терзали его израненную душу... Просыпаясь по утрам, он не мог сдержать слез отчаяния: "Ну почему меня не понимают? Я же всего



Он проходил игру двенадцатый раз и никак не мог понять, что же его так привлекает







Вряд ли наш журнал, опубликовавший историю Ларри (см. №4(71)`2003), сможет в этом году завоевать звание самого пуританского журнала

лишь в ...ндцатый раз прохожу игру... Я же не опасен...” И в вечерних грезах виделся ему лучший мир – мир, где за прохождение игр давался аттестат зрелости, а накрученные характеристики персонажа засчитывались как вступительный экзамен в лучшие заведения страны.

Вот какой вопрос не дает мне покоя. Все мы – отчасти маньяки. И прекрасно это осознаем. Другое дело, что мы – маньяки социальные, общественные. Наша милая Родина признала компьютерные игры менее опасными, чем алкоголь или наркотики, а потому мы спокойно можем заниматься этим дома и на работе, не боясь общественного порицания. И мне очень интересно, приходилось ли комунибудь из вас сталкиваться с непониманием или отторжением только потому, что вы любите компьютерные игры? Вот у меня, например, такой случай однажды был: со мной работал человек, который считал всех играющих людей полоумными идиотами. А так как он был человеком резким и в выражениях не стеснялся, находиться с ним в одном офисе было весьма тяжело. Впрочем, мы тоже поступили с ним довольно жестоко: напоив его до потери тормозов, мы подсадили его на онлайновый вариант Battletech, где он благополучно и пропадает до сих пор.

Поговорим о сексе...

В одном из номеров за прошлый год была приличного объема статья про эротические компьютерные игры. Прочитал ее с большим интересом. И дело тут не в маньячности натуры, а просто в том, что такие игры давно существуют как жанр, и в них играют люди, читающие “Навигатор” (ну хотя бы иногда, да ладно, все, наверное, играли). Мне понравилось, как была написана статья (без порнухи и в то же время по существу), а также то, что и эти игры оценивались (правда, до “компаса” им всем было далеко). Я, честно говоря, ожидал какой-нибудь реакции в почте от читателей, но ее, наверное, не последовало. Поэтому и пишу в результате сам. Наконец, предложение: я считаю, что журнал должен уделять данному направлению больше внимания: если не вы, то кто же! Разумеется, можно не прилагать постер с голой женщиной, пусть этим занимаются другие издания, но информировать читателей хотя бы с периодичностью раз в несколько номеров можно и нужно. От некоторой доли эротизма на своих страницах



вы все равно не отказываетесь (и правильно, им же сама жизнь пропитана), достаточно посмотреть на иллюстрации. Кроме того, для обсуждения читателей можно предложить буквально “непаханную” тему - эротика и компьютерные игры. Про насилие в них уже много сказано, давайте и про эротику поговорим! Слабо? Жаль, если так. Для затравки - тезис: компьютерная эротика - удел маньяков или

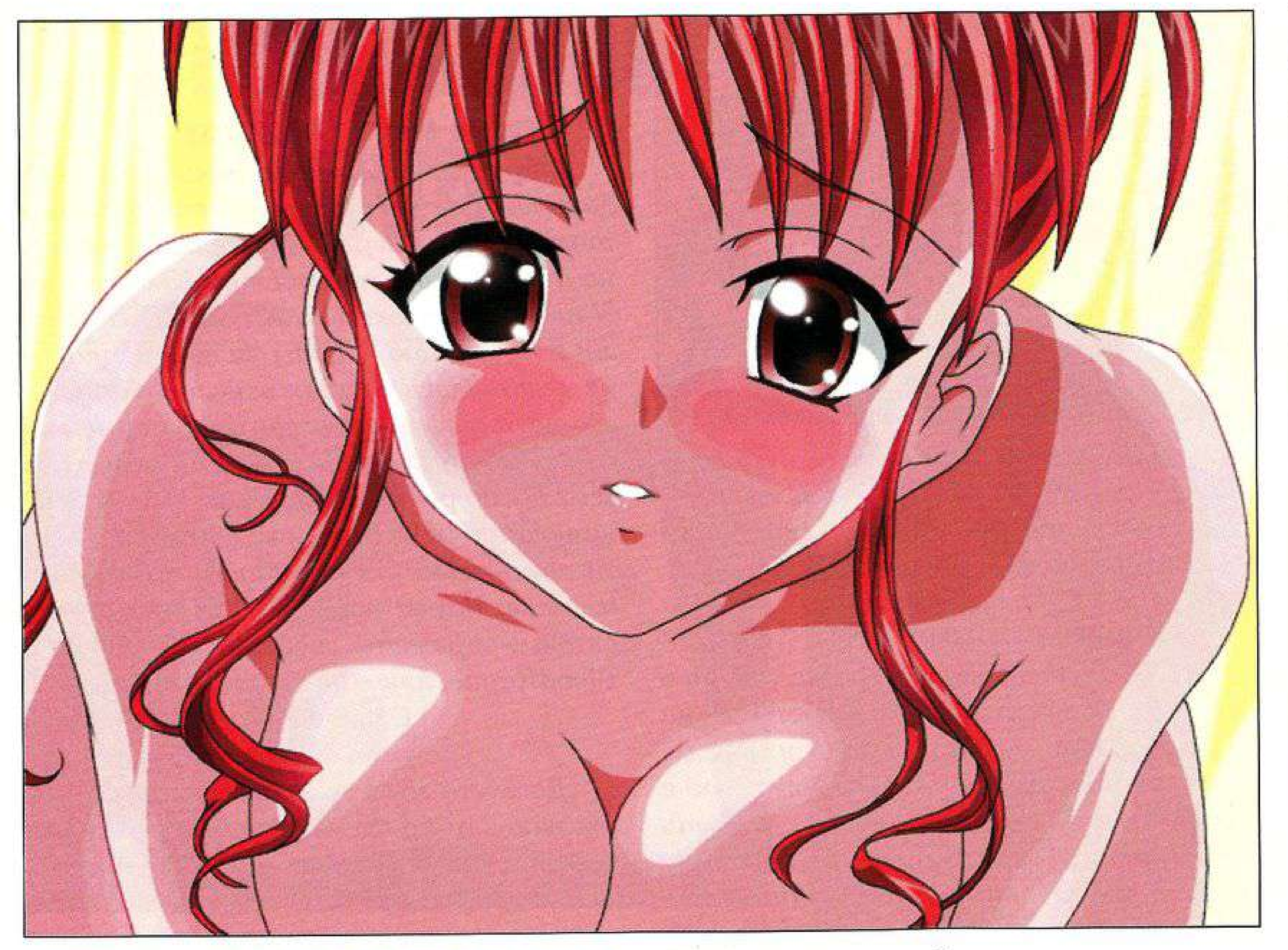
Впрочем, некоторые скриншоты из японских игр можно будет публиковать с “купюрами”



Без комментариев

От МАСТЕР СМЕРТU <mactepcmeptu@mail.ru> (HELL)
Кому navigat@aha.ru
Тема Чител я вас с 1997 но с 2002 -журнал стал отвратный

А вот CD - у ВАС супер





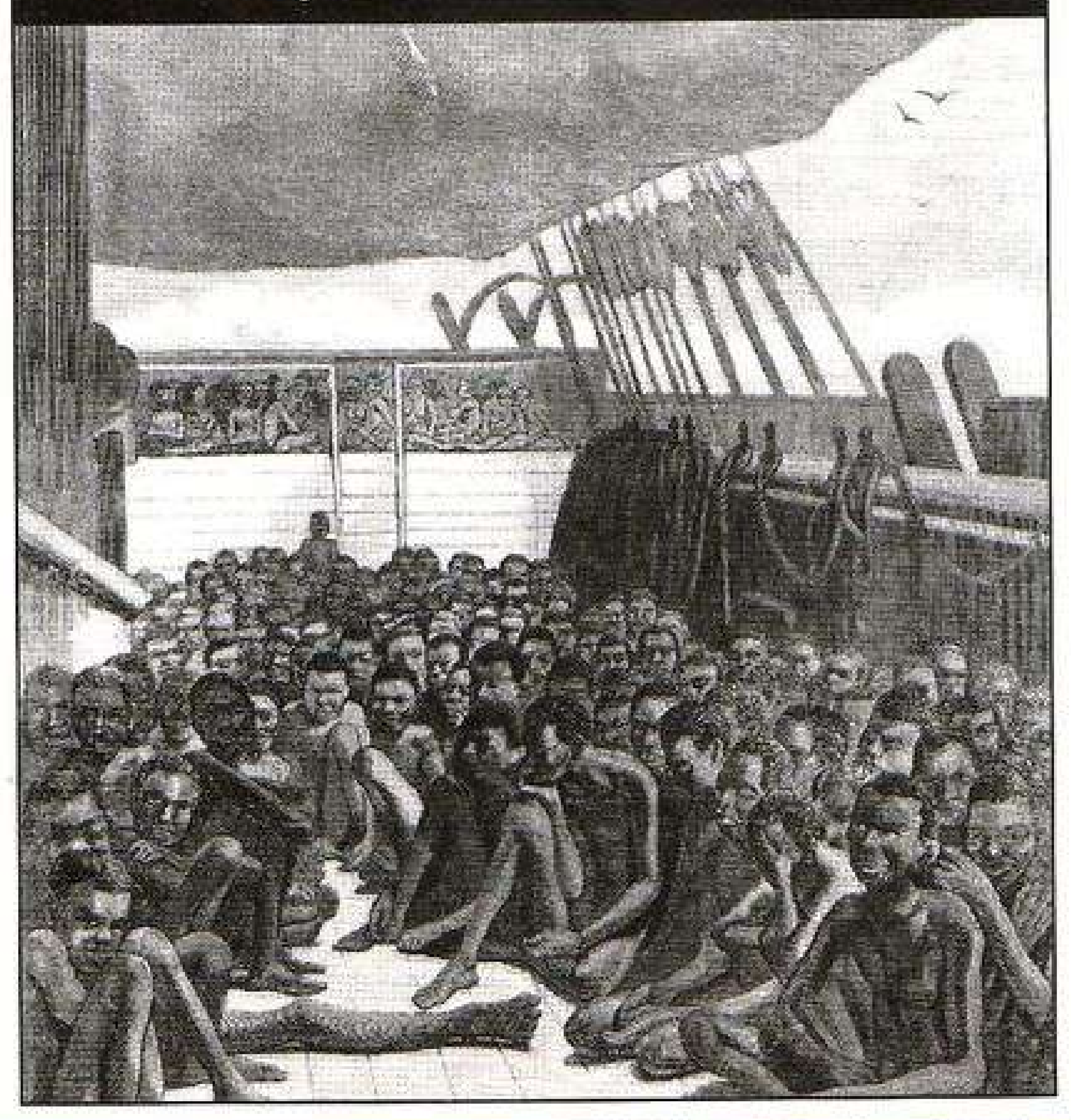
разновидность искусства? (Примеры, иллюстрации, и т.д. приветствуются). Надеюсь хоть на какой-нибудь отклик.

С наилучшими пожеланиями,

Sam Takoj

Вот это да! Бросает вас, дорогие мои, из крайности в крайность. То мы долго обсуждаем, не прикрыть ли кусками цензуры те немногие дамские прелести, которые встречаются на страницах Нави, то открыто призываем увеличить поток материала на данную тему. И мы бы рады увеличить, все-таки редакция у нас традиционно ориентированная и преимущественно мужская, но вот беда – игр на данную тему надлежащего качества ну очень мало. Хентайные японские квесты - еще куда ни шло, но все эти бесконечные "Незнакомки" и "Тайные свидания" - ну такая муть и тягомотина. Интересные игры пикантного содержания обычно носят развлекательный и юмористический характер, как, например, серия похождений Ларри или квест "Гэг" (первый, исключительно первый). А посему обзоры появятся, только когда будет достойный повод. А подискутировать – это всегда пожалуйста. Кто у нас там об эротике порассуждать хочет? Присоединяйтесь!

Сегодня в разделе стратегий появились новые авторы...



Редакционный батрак

Вот сижу я дома и думаю, размышляю на философскую тему что за польза от меня. Кроме как крошить монстряков , сносить горада , уничтожать зерлингов и кидать гранаты с вайрболами во все что движутся, я в принципе не умею не чего. А дома говорят что я зомби и сидеть за компутером стока нельзя, и толка от меня нет и взять с меня кроме анализов не чего. И тут я подумал как можго акзатся плезным и реалезовать себе, как решить такую задачу (ведь не зря я прошел Ядерный тибит и Serious Sam). И решил написать вам мало ли вам в редакции нужен ботрак работать готов за хлеб и воду вкалывать как нигер на платации кукурузы. Я догадываюсь что таких соискателей работы как я у вас до хрена и больше и читая это письмо ваша рука тенятся к заветной кнопки DELET, а в голове проскакивает мысль Придушиба всех отморозков геймеров долбаных которые пишут такою чуш засоряют мыло. Но постой не нажимай на DELET дочитай до конца. А если без шуток то я хотелбы попробывать себя на поприще хотябы помошника журналистов или кого нибуть (Вашего журнала). Готов браться за практически любую работу, кроме уборщика, говначерпия и типа принеси подай иди нафиг не мешай я конечно готов принеси и подать но при этом освоить чего нибуть (журналистиской дейтелности и получше разбиратся в компе) и пожалуста не говарить мне что иди ты лучше учись на журналиста в вуз. Я туды поступал но понял что таким количеством денег я не располагаю и вряд ли буду располагать чтобы за резирверовать себе там место. Ну вобшем все можете жать на DELET и забыть об мне но одна просба напишете мне что хоть прочитали мое послание (крик изединой души геймера) и сказали нет. Хотя я знаю что написал не совсем по адресу всеже я написал тебе (жанне) Потому что знаю что девушки это отзывчивые сушества и если пошлю, то пошлют културно. Надеюсь я прав . Ну все я думаю P.S Так осебе я учусь в Вузе (МГУС) 2 курс вобшем не полный дурак хотя прочитав

Читатель – читателю

Приглашаем посетить любительские сайты: www.pczone.nm.ru. Компьютерные игры, конкурсы, обзор игровых журналов, софт, железо, база почтовых серверов, заработок, раскрутка сайта, конфигурации компьютеров, рейтинг сайтов о GTA3, Vice City и многое другое.

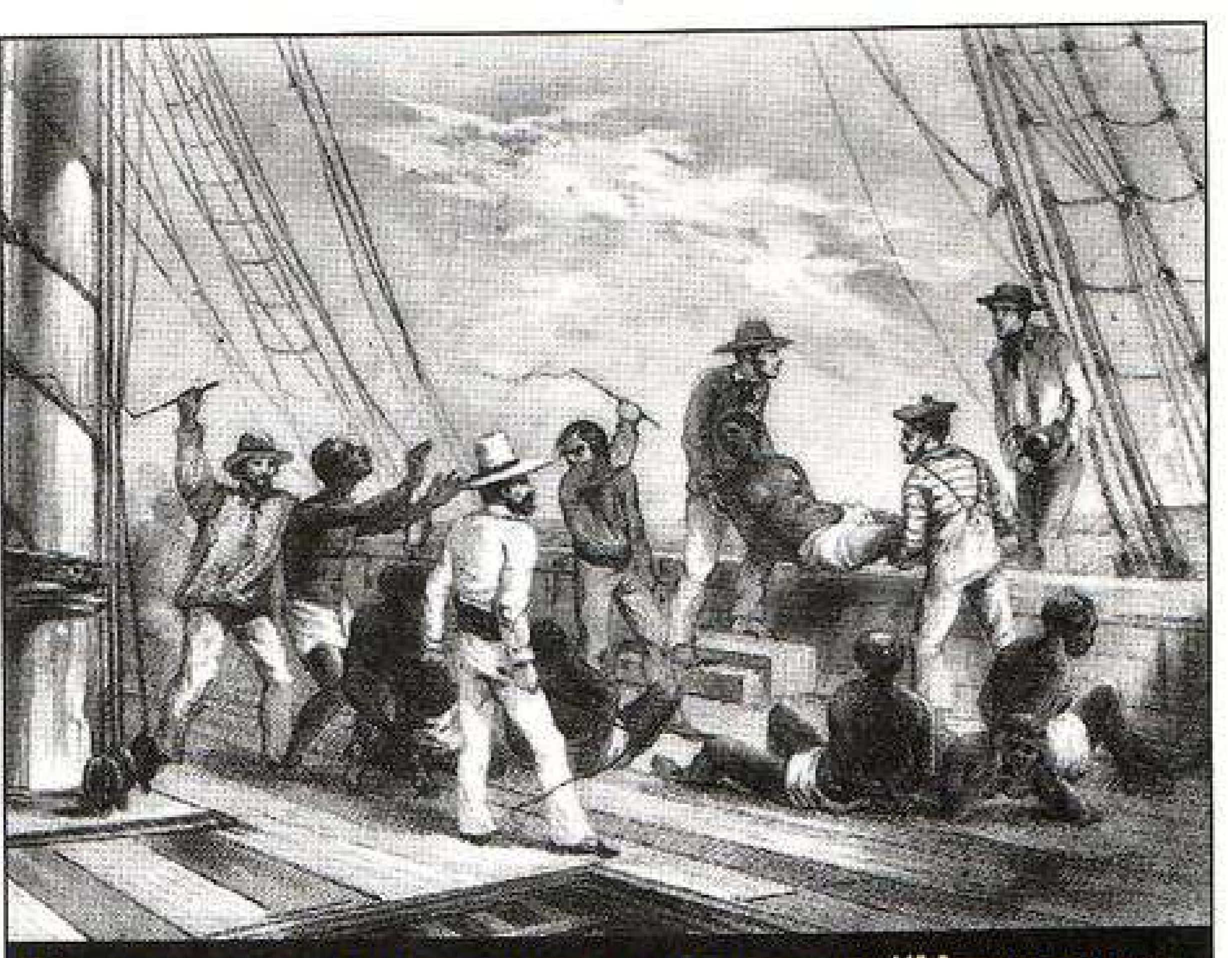
http://www.bloodrayne.nm.ru. Все об игре BloodRayne: описание, обзоры, прохождение, читы, трейнеры, обои, скриншоты... и море КРОВИ!

Привет всем читательницам Нави, а в особенности тем, для кого ПК не только средство общения или скачивания рефератов. Мы очень хотели бы познакомиться с девушками (14-16 лет) для которых RPG не гранатомет, а любимый жанр. Просим откликнуться родственные души! Докажите, что вы существуете! С нетерпением ждем ваши ответы: Леша (16 лет) и Дима (16 лет). Пишите по адресу: г. Москва, 109417, Самаркандский б-р, д.6, корп.2, кв.17. ИЛИ г. Москва, 109507, Ферганский пр. Д.13, кв.19. Любительницы стратегий тоже будут приветствоваться!

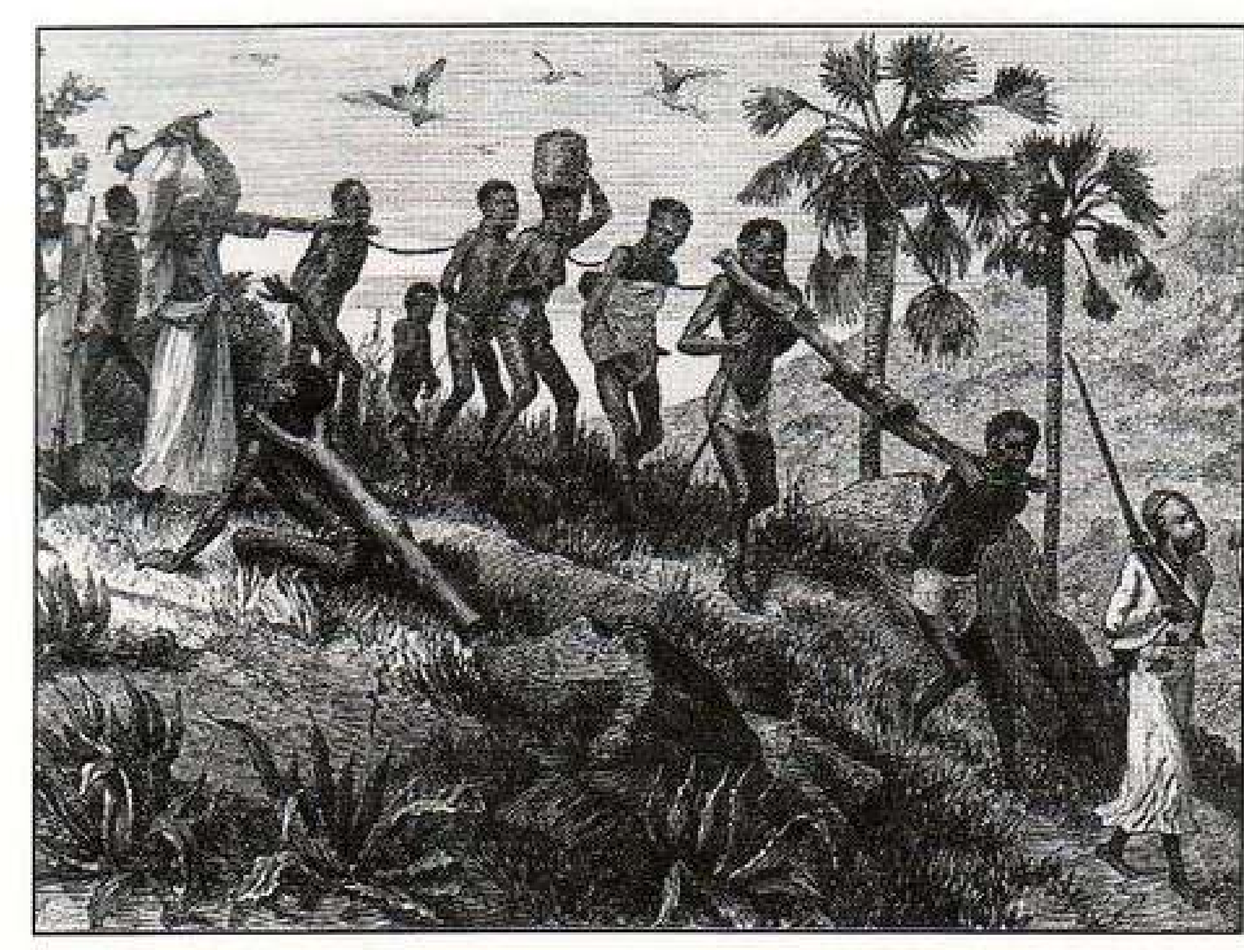
Привет, меня зовут Игорь, мне 13 лет. Я увлекаюсь играми жанра "Экшн" или "Аркада". Кто знает коды на "Корсаров II" (Пираты карибского моря) и как их запускать - пишите. Мой адрес: М.о., г.Королев, ул. Сакко и Ванцетти, д.26 А, кв.31. Игорю Бабичеву.

Пишите, кому не лень: Профсоюзная-2, поселок Ардатов, Нижегородская обл., 607130. Михаилу.

Уважаемая MadGirl, вы не думайте, есть на свете мужчины кот. способны достойно оценить контровский и металлический дух девушки. Если с таковым хотите пообщаться, то пишите мне, на Petich87@mail.ru Петр aka ZoneR



Гравюра неизвестного художника "Наказание за задержку материала"





Несколько фотографий из нашего нового офиса

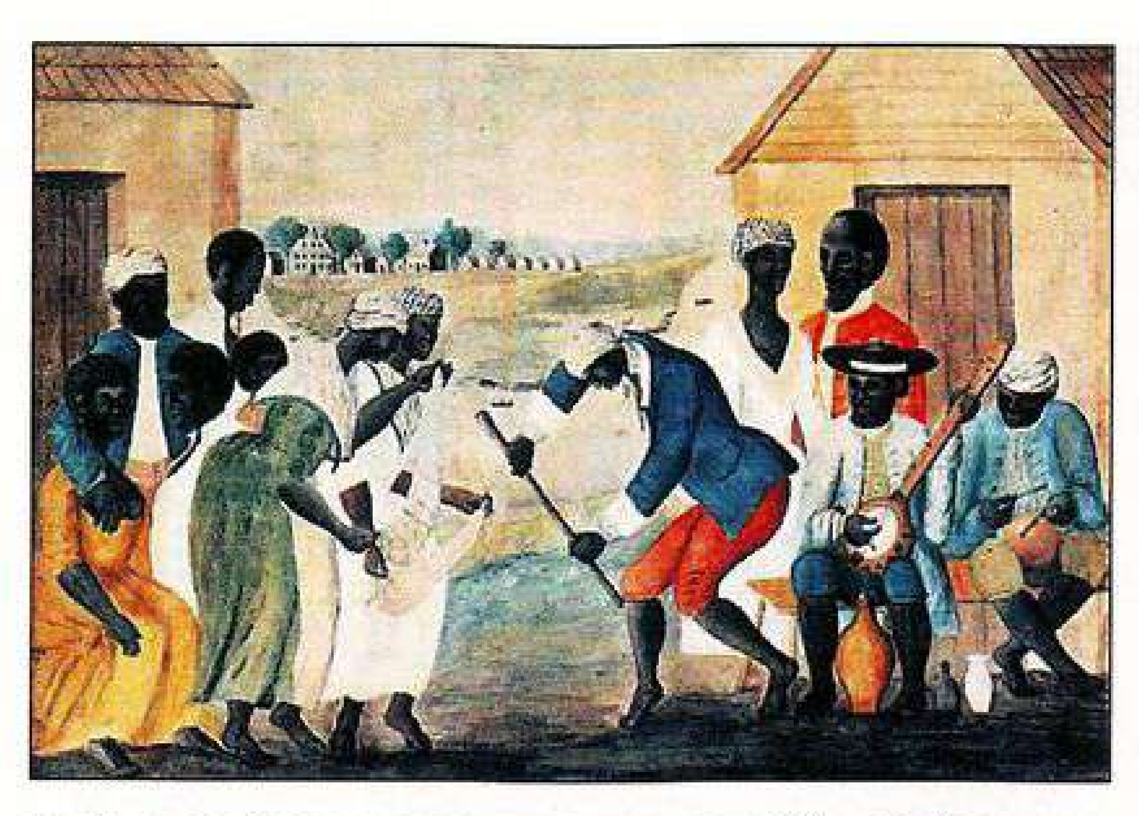
это наверно сложилось впечитления что не полный дурак, а дегенерат просто(но это не так ) И еще одно простите за без грамотность это сказывается усталость все таки 3 чеса ночи. Если я хоть чуток зайнтересовал вас пожалуста собшить мне

WillCoci

Во как. Значит, я у нас в редакции – культурное и отзывчивое существо. Ну все, растаяла и повелась. Придется выполнять "просьбу" и срочно устраивать на работу этого, без сомнения, талантливого и образованного человека. Правда, найти применение его талантам будет не просто: убираться он не хочет, а собственной кукурузной плантации у нас пока нет. Впрочем, я, кажется, придумала: будет письма писать для Почты. Разного содержания и настроения. Для начала - по пять писем в день. Потом увеличим объем работы до десяти. А чтобы не филонил и от работы не отлынивал, оплачивать будем только те, которые попадут на страницы рубрики. Оплату положим – как и просил: хлеб и воду. Скажем, полбуханки и ведро воды за письмо. Все, считай принят. Испытательный срок – в момента выхода этого номера в продажу и до конца года. Пройдешь испытательный срок – получишь должность "Почетный Письмописец" (ударение на последний слог). Единственный момент: грамотность. Ну да это дело решаемое. Попроси, чтобы тебе показали,

Один из авторов нашего журнала во время инсталляции Aliens Vs Predator





как пользоваться проверкой орфографии – большего не требуется, там все автоматически исправляется. Уфф... надеюсь, что послала достаточно культурно.

Что влияет на статью?

Вы были неимоверно правы, говоря о влиянии окружения и компьютера на статью. Мне пришла в голову мысль: вместо столь бесполезных строчек с системными требованиями, писать характеристики компьютера автора, может быть, время написания статьи, настроение. Еще можно печатать выражения лиц авторов во время первого знакомства с игрой, прохождения первой миссии, убийства первого босса, прохождения последней миссии, игре на читах, деинсталяции. Чтобы уж точно знать уровень объективности. Про девичьи страдания. Могу заверить MadGirl: просто такие попадались парни. Я, если честно, был удивлен рассказанному. А может быть, просто у парней, увлеченных играми, не было времени на какие-либо отношения? Мужчины хотят видеть в девушках далеко не только предмет заботы и опеки, но и понимающего человека, с которым можно поделиться проблемами и вместе заняться общим делом. В том числе и Квакой. Малость подправить музыкальные вкусы и получается девушка моей мечты! Благо, если моя интуиция и Духи Луны не подводят, живем близко. Многие мои "поигрывающие" знакомые тоже огорчаются, видя в клубах лишь мужиков. Хотя с другой стороны, нужны ли девушкам парни, тратящие время не на них, а на игры?

Benjamin K Faust

Опустим момент, что мы всегда правы – это и так очевидно всем присутствующим. Вернемся к конкретике. Во-первых (и я не могу об этом молчать), многие из читателей отметили неудобство нового дизайна, не всем понравится маленький рейтинг, хотя самые дальновидные уже порадовались тому, что для статей и скриншотов теперь больше места на странице. Посмотрим, может, все дело в привычке. А теперь давайте представим, как будет выглядеть обновленный рейтинг "а-ля Benjamin K Faust". Немного текста про игру – и куча эмоций и фотографий. Причем эмоций заведомо негативных, потому что автор вместо того, чтобы погрузиться в атмосферу игры, позирует уже третий час перед камерой, чтобы получился нормальный кадр, а не перекошенное лицо человека, сутки напролет сидящего перед компьютером. Не говоря уж о том, что потребуется целая бригада профессиональных фотографов, которые потом обработали бы все это слайд-шоу. Хотя, не скрою – идея интересная.

Старые лица на постерах

Обрадован тем, что наконец появились постеры, но почему я вижу на них только новые игры? Неужели на стенке не достоин висеть постер Neverwinter Nights, или скажем WarCraft III? Поэтому я предлагаю, чтобы на одной стороне печаталась старая игра, а на другой, соответственно, новая. Конечно, за месяц выходит не одна хорошая игра, и на всех постеров не хватит, но ведь можно напечатать не две игры, а четыре, если сделать каждую картинку в два раза меньше. Народ поймет. Так что жду в скором времени небольшой постер BloodRayne, или еще ченть достойного.

С явным уважением, ***Caleb***

До этого мы и сами догадались. Раз уж наконец-то сделали постер, надо наверстывать упущенные возможности. Только игры, будто сговорились, выходят сплошь красивые и интересные. Как только наметится перерыв, сделаем ретро-постер. А вам предлагаю сделать рейтинг старых игр, героев которых вы бы хотели видеть на постере. Если каждый пришлет по три варианта, я обещаю их обработать и передать по назначению. И кто знает, может, в специальном новогоднем выпуске нас будет ждать подобный сюрприз. А что ж маленьких одностраничных постеров... мне кажется, это лишнее.



В конкурсе "Старое Лицо на постере" победила старейшина из Fallout 2

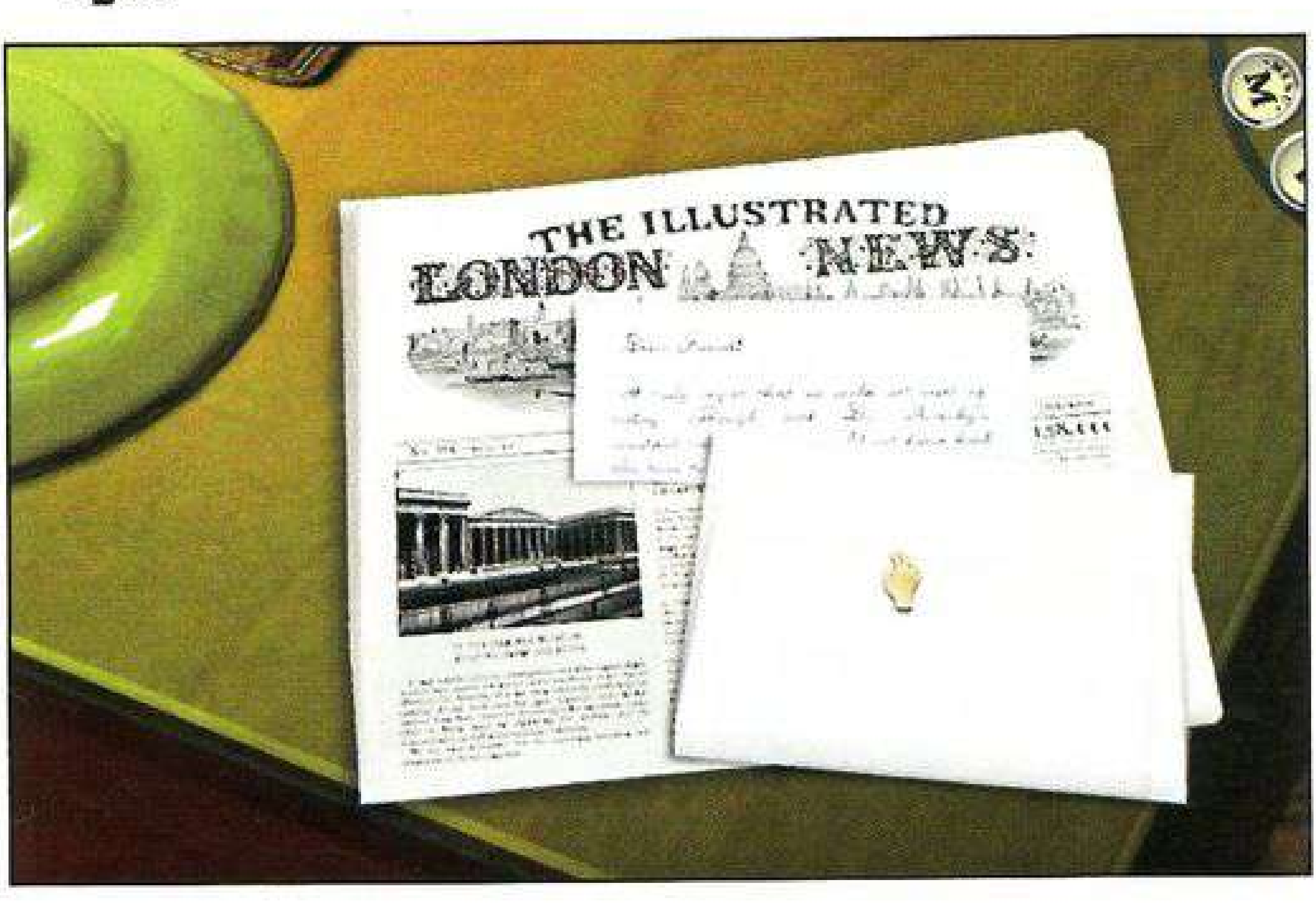
Как вы правильно догадались, это было последнее письмо на сегодня. Месяц был плодотворным, письма ваши – интересными и многочисленными. Надеюсь, что в впредь вы не перестанете меня радовать. Ведь следующий месяц – особенный, предновогодний. И, несмотря на то, что традиционно праздничным станет первый номер нового года, мы уже в следующий раз начнем подводить итоги года уходящего. И кто знает, может, завершим одну из тех дискуссий, до которых в этом месяце не дошли руки. Пишите, буду ждать.

Хранительница почты
и вашей орфографии
Жанна Давыдова
jgran@gamenavigator.ru
ICQ uin: 2244559
Орфография и пунктуация читательских писем сохранена

Содержание DVD

Демо-версии

Agon



Демо-версия Agon, квеста от студии Private Moon Studios. Игра во многом похожа на квесты, которые когда-то пачками выпускала ныне покойная Cryo. В случае с Agon вам придется играть не привлекательной брюнеткой, а архивариусом британского музея, занудным обрюзгшим типом, никак не претендующим на роль героя. В демо-версии доступна всего одна локация (рабочий кабинет и его окрестности), но общее впечатление об игре составить можно.

Cold Zero: The Last Stand

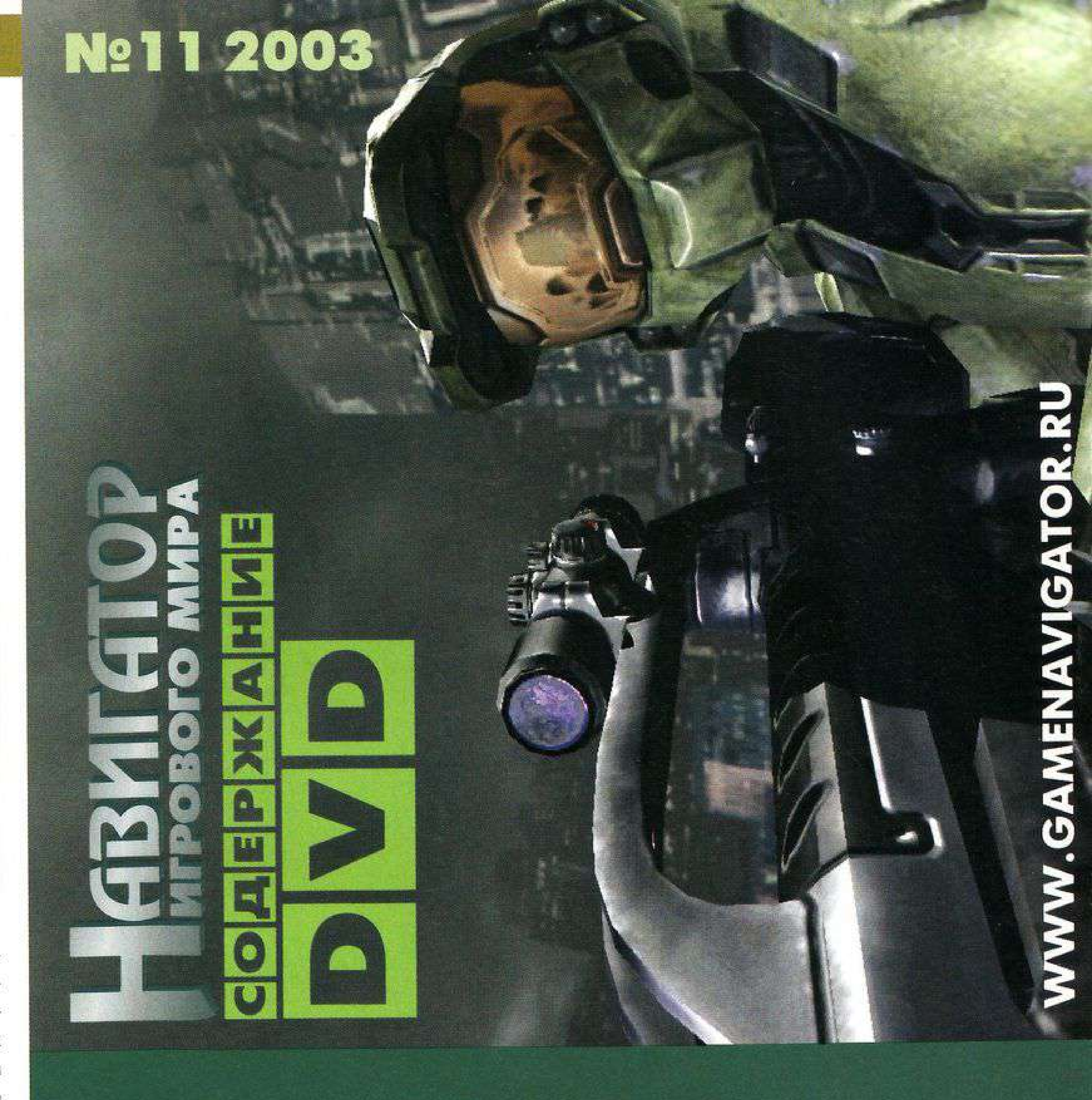


Демо-версия Cold Zero: The Last Stand, неплохой аркады от польской студии Drago Entertainment. В отличие от игр подобного типа, в Cold Zero используется управление типа point & click. В остальном же Cold Zero смотрится вполне неплохо: есть система характеристик (это не превращает игру в RPG, но разнообразие вносит), инвентарь (игрок не может носить огромное количество стволов), кроме того, оружие необходимо перезаряжать и пр. пр. Подобно Splinter Cell, есть несколько режимов передвижения, благодаря чему можно незаметно пробраться мимо противника или зайти ему в спину.

Lock On: Modern Air Combat (English)



Эта игра должна была выйти три года назад. Из самолетов в демо-версии присутствуют штурмовик A10 Thunderbolt II и МиГ-29. Из нововведений можно выделить лишь новомодную водную поверхность и слегка увеличившуюся





детализацию земной поверхности. За эти новые фишки приходится расплачиваться непомерными системными требованиями. На Athlon XP 1900+ с 512 DDR SDRAM PC3200 и GeForce 4 Ti4600 в разрешении 1024 X768 игра выдавала стабильные 4-8 кадров в секунду.

В демо-версии на каждый из самолетов доступно по миссии. В случае с A10 предлагается штурмовка наземных целей. Миссия за МиГ-29 состоит в ведении воздушного боя против французского истребителя Мираж-2000. В обоих случаях джойстик необходим обязательно - на клавиатуре далеко не улетишь.

Robin Hood: Defender of the Crown



Игра сделана "под впечатлением от" одноименного старинного хита и представляет собой весьма забавную смесь нескольких аркадных мини-игр.

В демке вам предстоит отбить замок Ноттингем у одноименного шерифа, для чего потребуется собрать приличных размеров армию под командованием Маленького Джона. Деньги для войск вы будете собирать, управляя Робином.

Доступно два режима "честного грабежа" - отстрел купеческих караванов из лука на большой дороге и штурм сокровищницы все того же Ноттингема. Второе, как ни странно, дается куда как легче - вход охраняет единственный стражник.

Стратегический режим выглядит излишне простым и несколько суматошным, впрочем, сами увидите.

Если обещанные в полной версии и не включенные в демку режимы осады замков и рыцарских турниров окажутся интересными, да еще подкинут достойных спарринг-партнеров для фехтования, у игры будет приличный потенциал. А так, на демку стоит взглянуть лишь ради симпатичных (но никак не шедевральных) роликов.

Tiger Woods PGA TOUR 2004



Очередное творение EA Sports, посвященное игре в гольф. Тайгер Вудз, лучший гольфист планеты, традиционно выступает "визитной карточкой" игры. Принципиально Tiger Woods PGA TOUR 2004 от предшественников не отличается, разница лишь в переработанном движке.

В демо-версии необходимо пройти три поля за минимальное количество ударов. Первое поле представляет собой "горку", причем лунка находится по левую сторону от вас. Главное на втором поле - точность удара: при неудачно выбранной траектории мяч может попасть в ямку, откуда его придется долго и нудно выбивать. Также желательно не попасть в высокую траву. Третье поле самое простое, его можно пройти всего за три удара. Здесь, хоть и придется "идти в гору", зато местность более-менее чистая.

Немного об управлении. В отличие от многих симуляторов гольфа, бить в Tiger Woods PGA TOUR 2004 необходимо с помощью мышки. С одной стороны, это позволяет делать более сложные удары, с другой же, бить сложнее, чем в других играх.

Дополнения к играм

Impossible Creatures - Map Pack #1
Battlefield 1942
Carmageddon: TDR 2000
Command & Conquer: Generals
Chaser
DOOM
F1 Challenge '99-'02
Grand Theft Auto: Vice City
Half-Life
Half-Life: Counter Strike
Max Payne 2
NASCAR Racing 2003 Season
Neverwinter Nights
Operation Flashpoint: Resistance
Quake 3 Arena
Racer Free Car Simulator
Star Wars: Jedi Outcast - Jedi Knight II
Greyhawk: The Temple of Elemental Evil
The Elder Scrolls 3: Morrowind
Unreal Tournament 2003
Warcraft III: The Frozen Throne

Видео

Final Fantasy XI movie
Final Fantasy 7: Advent Children
Dark Age of Camelot Movie
Lineage II Movie
Halo 2
Wing Commander Universe

Journey to the Center of the Earth



Демо-версия Journey to the Center of the Earth, квеста от украинской команды Frogwares. По идеологии эта игра мало отличается от той же Syberia: рисованные задники с полигональными персонажами и море пиксельхантинга. Специально для тех, кого раздражают минутные хождения от одного конца экрана к другому, существует возможность бегать (двойной клик мышкой). Достаточно оригинально сделана система использования предметов. Например, для того, чтобы починить пульт управления, вам нужно сначала одеть перчатки, для чего необходимо нажать на опцию Use, появляющуюся при наведении курсора на предмет в инвентаре. Лишь надев перчатки, вы сможете достать провода из инвентаря и приладить их к пульту.

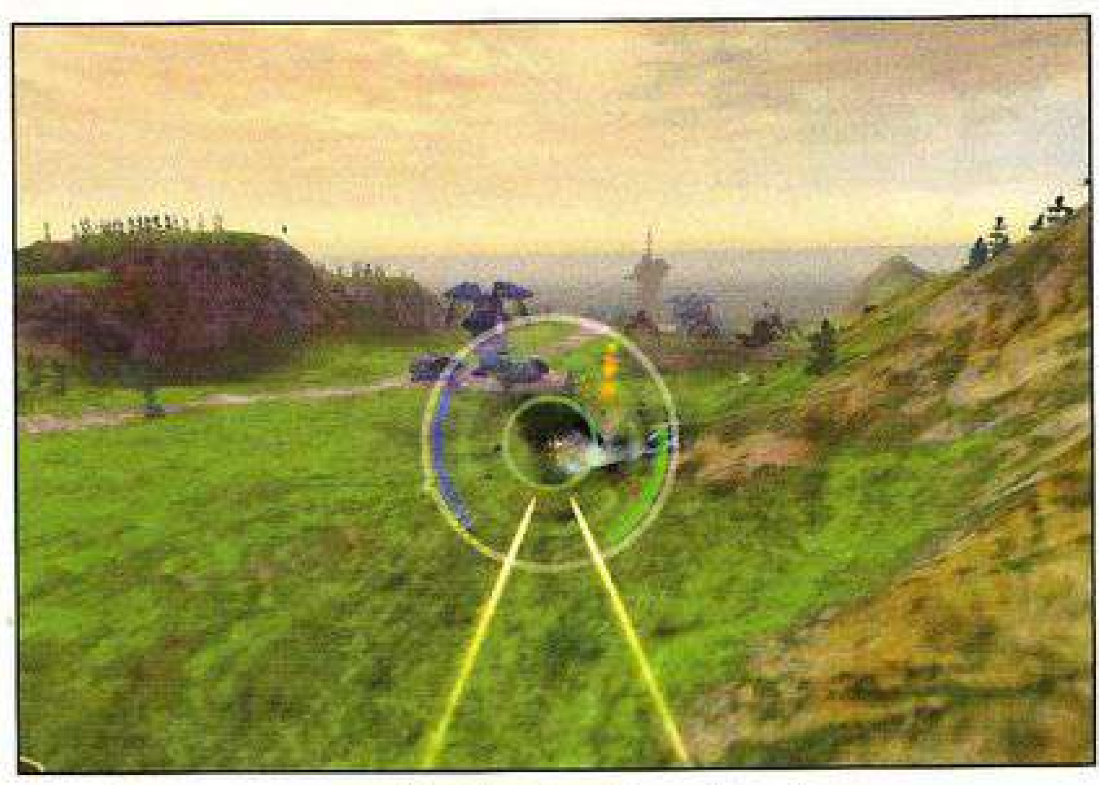
Halo: Combat Evolved



Демо-версия Halo. Если кто забыл или не читал наш журнал, Halo первоначально была суперхитом для Xbox. Но дядя Билл любит деньги, поэтому решили окучить и нас, честных писишников. Ну и ладно, мы не против. Приготовьтесь влезть в шкуру Master Chief, суперсолдата, секретного оружия Земли против злобных инопланетян. Вы можете использовать любое оружие (в том числе и отобранное у врагов), управлять любым транспортным средством (в демо-версии у вас будет только багги с пулеметами, в самой же игре добавятся танки, стационарные орудия и летающие аппараты инопланетян). Ваша задача - перетянуть чашу весов в пользу хороших парней.

...Ты еще здесь, солдатик? Команды не слышал?! Вперед, в атаку!

Battle Engine Aquila



Демо-версия Battle Engine Aquila, аркады от ныне покойной фирмы Lost Toys. Подобно аналогичной Gunmetal, Battle Engine Aquila представляет собой порт с игровых консолей, если быть более точным, с Xbox. Сравнение с Gunmetal не случайно: в игре от Lost Toys вам предоставляется практически такой же самолет-трансформер, разве что вид теперь не от третьего, а от первого лица.

В демо-версии игроку предлагают одну миссию из полного варианта игры. Вашей задачей становится отстрел вражеских самолетов и техники, а также огневая поддержка десантных судов.

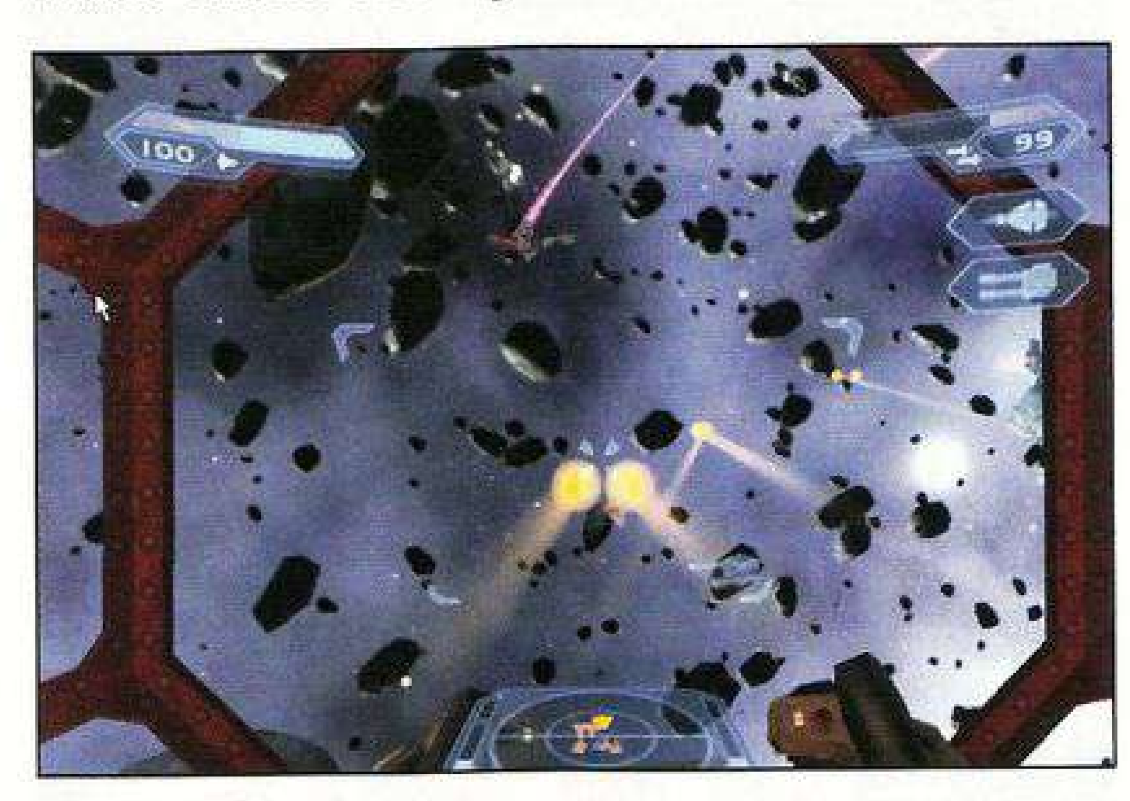
Tortuga: Pirates of the New World



Еще одна попытка заработать денежки на бессмертном творении Сида Мейера. Сколько же раз будут повторять Pirates!, прежде чем получится что-то относительно равноценное...

Впрочем, не все так плохо. Творение компании Ascaron выглядит вполне прилично - приятная графика, удобное и простое управление, звук не вызывает отвращения. Одно плохо - это аркада. Да, вам придется сражаться с пиратами и кораблями наций-соперников, брать эти корабли на абордаж и потом продавать их в портах за звонкую монету, нападать и захватывать целые города, но... но это будет аркада.

Mace Griffin Bounty Hunter



Порт приставочного хита. Вы играете роль парня по имени Мэйс Гриффин, "охотника за головами". Когда-то вас подло подставили и теперь надо разобраться, кто это сделал. А как разберемся, так и замочим гада. Разбираться придется в космосе и на борту множества орбитальных станций, выполняя поставленные заказчиком задания и продвигаясь по линейному сюжету.

В демо-версии вам предстоит пройти одну миссию, в ходе которой сначала придется полетать на космическом истребителе, потом побродить по вражеской базе.

UFO: Aftermath

X-Com отказывается умирать, несмотря ни на что. Правда, от самого X-Com'а в UFO: Aftermath осталось не так уж много. Разработчики зачем-то решили изобрести велосипед, в результате чего многие старые фишки вы не найдете. Однако основной костяк остался: нанимаем команду, обнаруживаем НЛО, высылаем команду захвата. Потом тащим на базу трупы/шмотки/оружие и начинаем изучать. Снова обнаруживаем НЛО... и т.д.



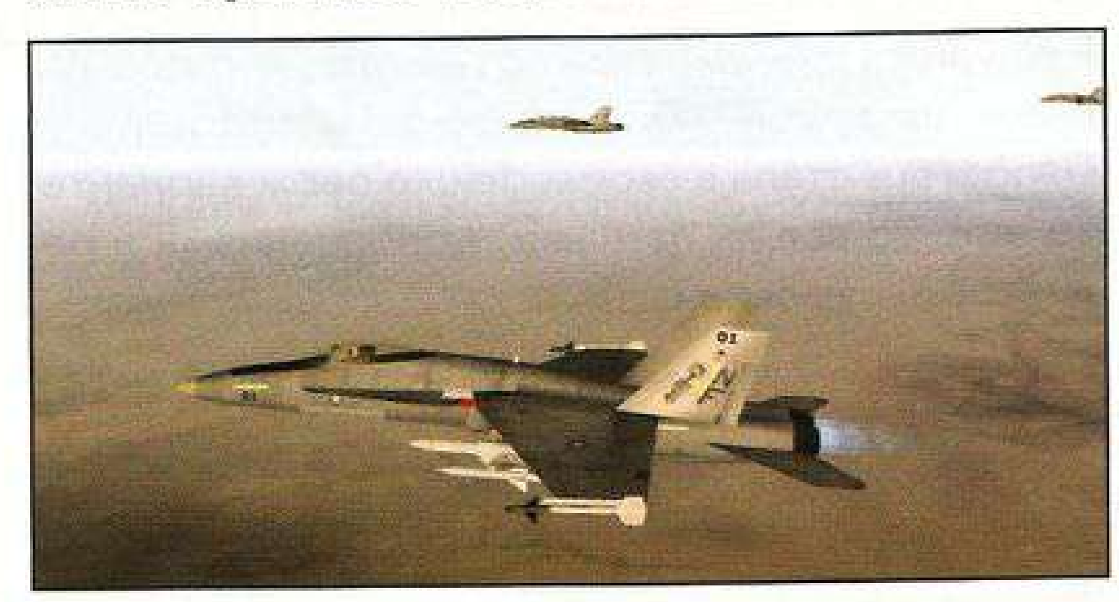
FIFA Soccer 2004



Весьма приятно сделанная спортивная симулятор с элементами менеджмента. Вы в одиночку будете рулить целой футбольной командой. В демо-версии вам, правда, позволят только покомандовать во время матча, а в полной версии появятся и другие возможности.

Хочется отметить управление - оно простое, но не очень удобное, т.к. игрушка-то изначально делалась для PlayStation 2.

F/A-18 Operation Iraqi Freedom

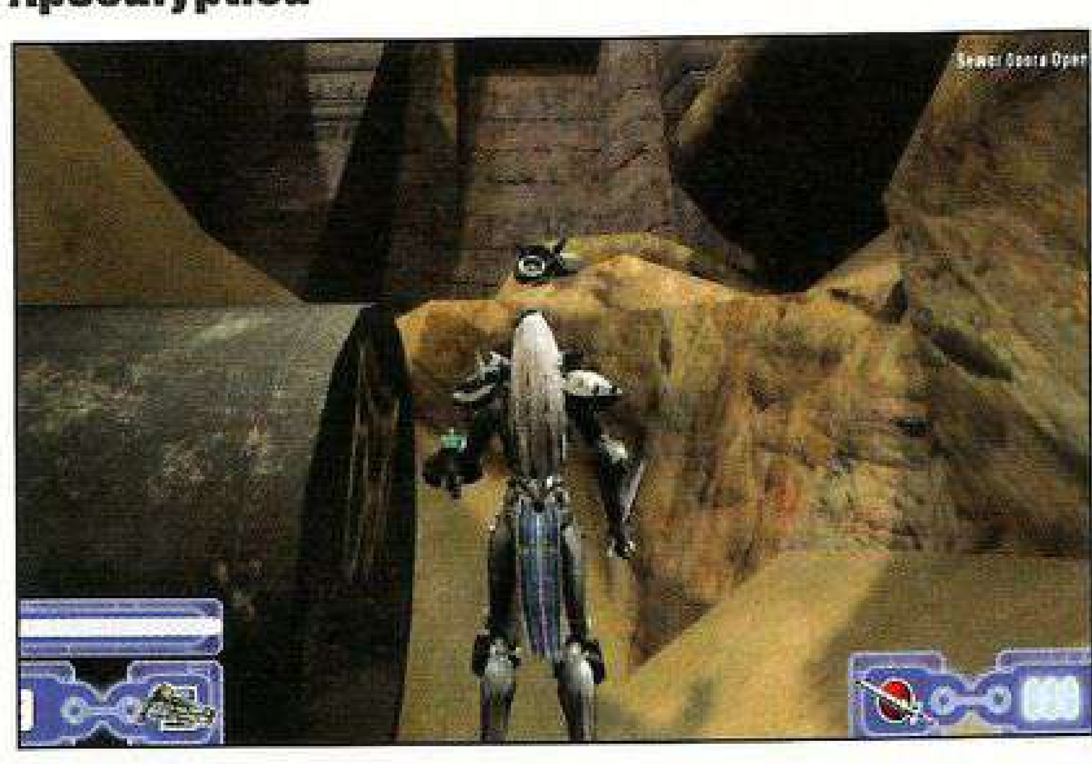


Доблестные сыны Америки снова спасают многострадальный Ирак от... кого-то там. Не суть важно.

Важно, что вы можете летать на одном и том же самолете в составе разных эскадрилий. Цель - уничтожение наземных и воздушных целей. К первым относятся всякие там системы ПВО, ко вторым - наши старые МИГи. МИГи, конечно, горят, ПВО мажет, а вы - на белом коне.

Графика тоже вас особенно не порадует. Не то, чтобы плоха, однако уж больно устарела. Особого реализма в поведении самолета тоже не замечено.

Apocalyptica



Руби их! Кого рубить и за что, правда, непонятно, но когда это было важно? Главное, что у нас есть демо-версия игры Apocalyptica от фирмы Konami, в которой можно предаться любимому нами занятию. Перед началом дела выбираете одного из двух героев (здорового мужика или верткую дамочку), в одну руку берете меч, в другую - нечто огнестрельное и

прете. Просто прете и рвете всех встречных и поперечных...

Не DOOM 3, конечно, но проиграться стоит. Хотя бы только для того, чтобы решить, тратить ли потом время на полную версию.

Freeware

Hidden and Dangerous deluxe



Hidden and Dangerous - без пяти минут ветеран жанра, классический представитель подвида диверсионных экшенов в особых представлениях не нуждается. Если даже вам не довелось в свое время лично уничтожать немецко-фашистских захватчиков силами подопечных диверсантов, то уж о готовящемся выходе продолжения вы точно должны были слышать.

Кстати, о "не довелось". Теперь это будет легко исправить. В поддержку выхода второй части игры первая была переведена в разряд freeware. Причем, стоит отметить, что достоянием широкой общественности Hidden and Dangerous стала в своем deluxe'овом варианте, то есть со всеми патчами, дополнениями и редактором уровней.

Патчи

Антанта v.1.1

Патч для с версии 1.0 до версии 1.1

Список улучшений см. на диске.

Will Rock: Гибель Богов

Патч размером 300 кб., исправляет шрифты.

Демиурги 2 (Etherlords 2)

Версия обновления 1.01 решает проблемы, найденные в версии 1.00 (релиз).

Подробный список улучшений см. на диске.

Златогорье 2 патч 1.1

Подробный список улучшений см. на диске.

Cultures 2: Стань Богом

Патч исправляет ошибки локализации.

Дополнения к играм

Impossible Creatures - *Map Pack #1*

Map Pack от разработчиков Relic Entertainment состоящий из 5 карт.

Battlefield 1942



Operation Anubis 1.0

Этот мод, подобно Secret Weapons of WW2, посвящен альтернативной истории. По версии создателей Operation Anubis, война не закончилась в 1945 году, но в отличие от Secret Weapons of WW2, никаких исторических глюков не наблюдается.

Forgotten Hope 0.5b-0.5c и 0.5c-0.5d

Первый крупный патч для модификации Forgotten Hope. Помимо всевозможных фиксов (а багов, ка выяснилось, в Forgotten Hope немало), патч содержит две новых карты, а также несколько видов новой техники и оружия.

Desert Combat 0.39K-0.4j Patch

Патч версии 0.4j для модификации Desert Combat. Как и в случае с Desert Combat 0.39K, новая версия мода отличается не столько исправлениями, сколько добавлениями. Среди наиболее серьезных добавлений стоит отметить истребитель F-14 Tomcat и две новые карты.

Carmageddon: TDR 2000

Несколько новых машинок для любителей крушить всех и вся.

Command & Conquer: Generals

China Intro

Классическая модификация по замене американских милитаристов из начальной заставки на бравых китайских вояк. В этой версии добавлена фоновая бравурная китайская музыка.

Color Mod

Все, что добавляет в игру этот мод - пять новых цветов для игрока (черный, желтый, белый, серый и коричневый). Вроде бы мелочь - а играть становится на порядок интереснее. Правда, новые цвета работают только в скир-



мише.

Fast War Mod v.1.0

Этот мод значительно ускоряет скорость производства всех юнитов и зданий, отчего игра становится более динамичной и непредсказуемой. Баланс, вопреки ожиданиям, не пострадал.

Кроме самого мода, на нашем диске вы найдете и патч к нему. Автор не спит и детище свое всячески улучшает.

Generals X Mod v1.0

Крупномасштабный мод, добавляющий в игру огромное количество новых юнитов и апгрейдов. Американцы стали еще технологичней (у них появилась даже настоящая "орка" из Tiberian Dawn!), китайцы по-прежнему делают упор на тяжелую технику вроде "мамонтов" и огнеметных танков. А вот арабов обидели, им почти ничего не досталось. Дискриминация какая-то.

Red System Map Pack 1

Набор из 45 карт для мультиплеера/скирмиша от авторитетного российского сайта Red System. Разнообразие поражает - тут вам и пустыни, и тундра, и города с укрепрайонами. Дизайн если и не дотягивает до оригинала, то совсем чуть-чуть.

Chaser

Map Pack добавляет в игру 5 мультиплеерных карт, после установки будет находится в папке Addons. Запустите игру, выберите режим Мультиплеер и увидите новые карты.

DOOM



Переработанный движок Doomsday версии 1.7.14. Очередные порции фиксов и добавлений.

F1 Challenge '99-'02



Для этой игры мы выставляем трассы и одну модификацию. Называется она V8 Supercar Challenge beta и предназначенная специально для тех, кто любит кузовные гонки. В данной модификации воспроизводятся соревнования австралийского чемпионата V8 Supercar Challenge. В отличие от других подобных конверсий, мод V8 Supercar Challenge вставлен как отдельный сезон.

Grand Theft Auto: Vice City



Машины, машины и еще раз машины. К сожалению, девочек с пулеметами на мотоциклах никто не делает. Политкорректность, видать.

Half-Life
The way is clear

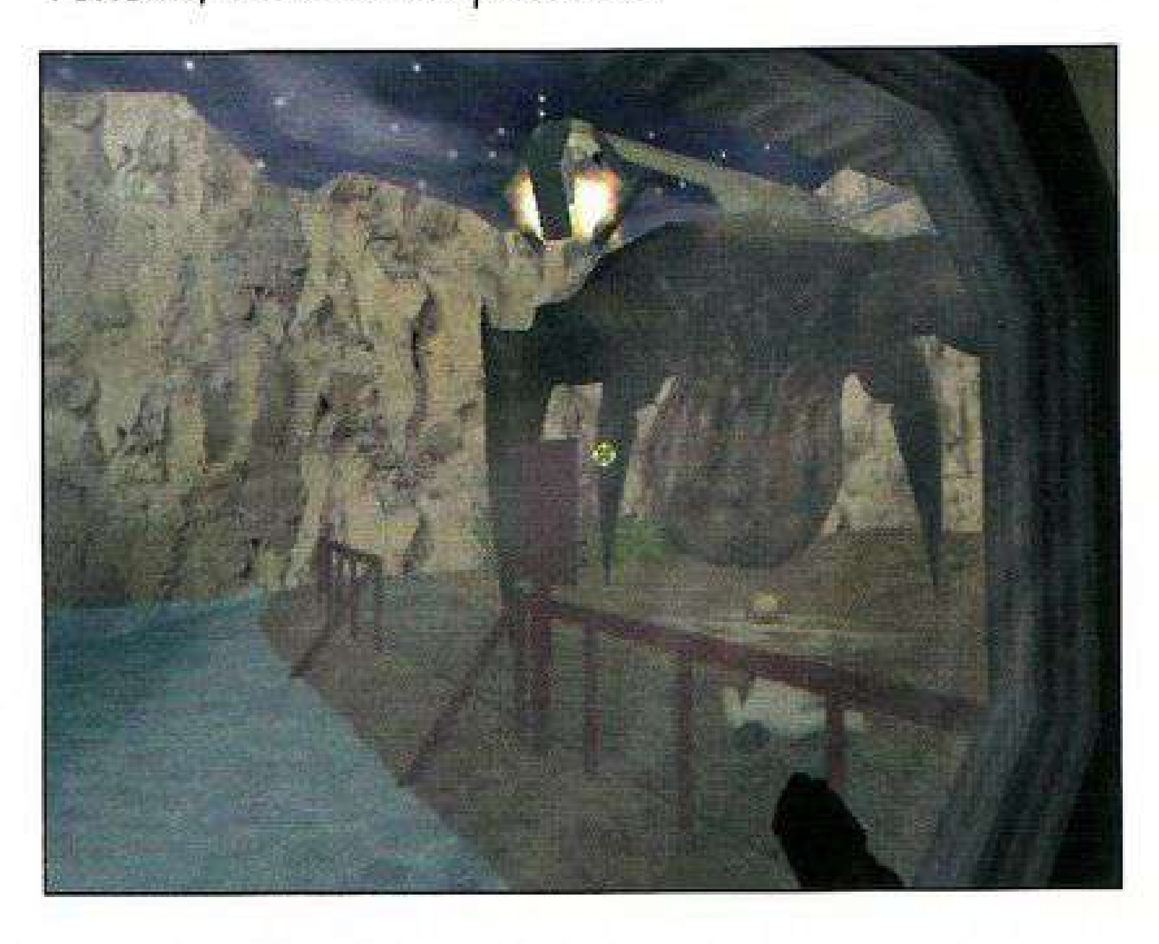
Небольшой мод от русского автора, доказывающий, что для того, чтобы стать хорошим маппером, не обязательно кричать на каждом углу, что ты профи.

Первоначально автор решил сделать свою квартиру, где он когда-то жил. После этого он сделал свой дом, улицу, квартал и получился... мод из нескольких карт.

Есть даже своя предыстория. Gordon Freeman мертв. Его сын Den Freeman начинает расследование. Проходит два года. Den находит последнего из живых с базы Black Mesa. Ученый помнит место, где был секретный портал. Но в последний момент...

То, что есть, выполнено очень неплохо. Этакая смесь фэнтезийности (церковь, пещера) и исследовательских лабораторий. Карты представляют собой вполне логичные конструкции. В некоторых местах приходится не то, чтобы думать, но хорошенько осматривать окрестности в поисках пути далее, хотя в моде заблудиться невозможно. Двери, ведущие далее, всегда на виду, остается только найти выключатели их открывающие.

Хороший небольшой мод без особых претензий, но вам понравится.



Portrait of Freeman

Японец Джек Амано, идейный вдохновитель и продюсер таких проектов как GMan Island Part 1 и GMan Island Part 2, порадовал нас новой страницей из жизни Фримена, точнее, не страницей, а портретом.

НИИ "Черная Меса" возродилась из пепла и, как ни в чем не бывало, продолжает свое бюрократическое существование на горе налогоплательщикам, только теперь уже на новом месте, не столь удаленном. Добраться до секретной конторы стало намного проще, это можно сделать как в любой уважающей себя секретной организации - через мужской сортир в подземке.

По традиции, не успел Фримен перешагнуть двери родной конторы, как там тут же произошла катастрофа, не такая глобальная, как на старом месте, а поменьше, будничная, так сказать, катастрофка. Фримен получает излишнюю дозу радиации, к счастью, благодаря HEV, не смертельную. Когда же наш герой выходит из отключки в реанимации, то первое, что видит, так это бодренькую физиономию GMan'а и сразу же, не отходя от койки, получает новое задание. "Иди-ка ты в Area51 и помоги др. Альберту в его работе, - утвердил миссию GMan . - Он заинтересован в тебе". Приказ есть приказ, надо идти на вертолетную площадку, садиться в малополигональный вертолет и лететь на встречу неизвестному, то есть куда приказано.

Далее начинаются типичные похождения типичного Фримена, суть которых в основном сводится к поиску неординарных путей перехода с одной локации на другую. Тут уж японец постарался ударно - из некоторых помещений выбраться иначе, кроме как набрать в консоли следующую карту, не получалось.

Force of Evil

Чешский мод, который, к сожалению, делался по принципу "чехам от чехов". То есть вся информация в моде на чешском языке (а ее надо сказать очень много) и поэтому о предыстории, равно как и о тонкостях сюжетной линии, остается только догадываться.

Мод состоит из двух эпизодов. Первый начинается в каком-то исследовательском институте за городом. Выходим из горящих дверей здания и видим бегущего к нам солдатика, который отнюдь не дружелюбен. Не сразу догадываешься, что нужно бежать к военному грузовику (к его кабине), чтобы уехать оттуда.

Далее оказываемся в городе, откуда телепортируемся еще куда-то в город, где бродим по улицам и подземным инфрастуктурам.

Half-Life: Counter Strike



Все стандартно - оружие и карты. Моделей игроков, достойных внимания, нам в этот месяц не попалось.

Max Payne 2

Первое официальное дополнение для этой игры - пара карт для режима Dead Man Walking.

NASCAR Racing 2003 Season



Вашему вниманию предлагаются новые трассы и одна модификация. Называется она Craftsman Truck Series Hi Res. Это - первый по-настоящему крупный мод для NASCAR Racing 2003 Season. Авторы воспроизвели чемпионат Craftsman Truck Series, главным отличием которого является то, что гонщики соревнуются на гоночных пикапах. Это чисто американское изобретение, но смотрится оно не менее эффектно, чем NASCAR. На дороге пикапы более устойчивы, хотя разница в весе все же ощущается. Нетрудно заметить, что качество проработки мода, как минимум, не уступает оригинальной игре.

Neverwinter Nights



Новые модули. Особое внимание обратите на The Great War in Faerun, самый масштабный проект прошедшего месяца. Хорошо поданный сюжет, неплохо поставленные батальные сцены, включая и массовые побоища, приличное количество и качество паззлов. В ближайшее время обещают продолжение.

Operation Flashpoint: Resistance



Стандартный набор: оружие, машины (есть наш УАЗик) и авиация.

Quake 3 Arena



Модели и карты. К сожалению, шедевров никто не родил.

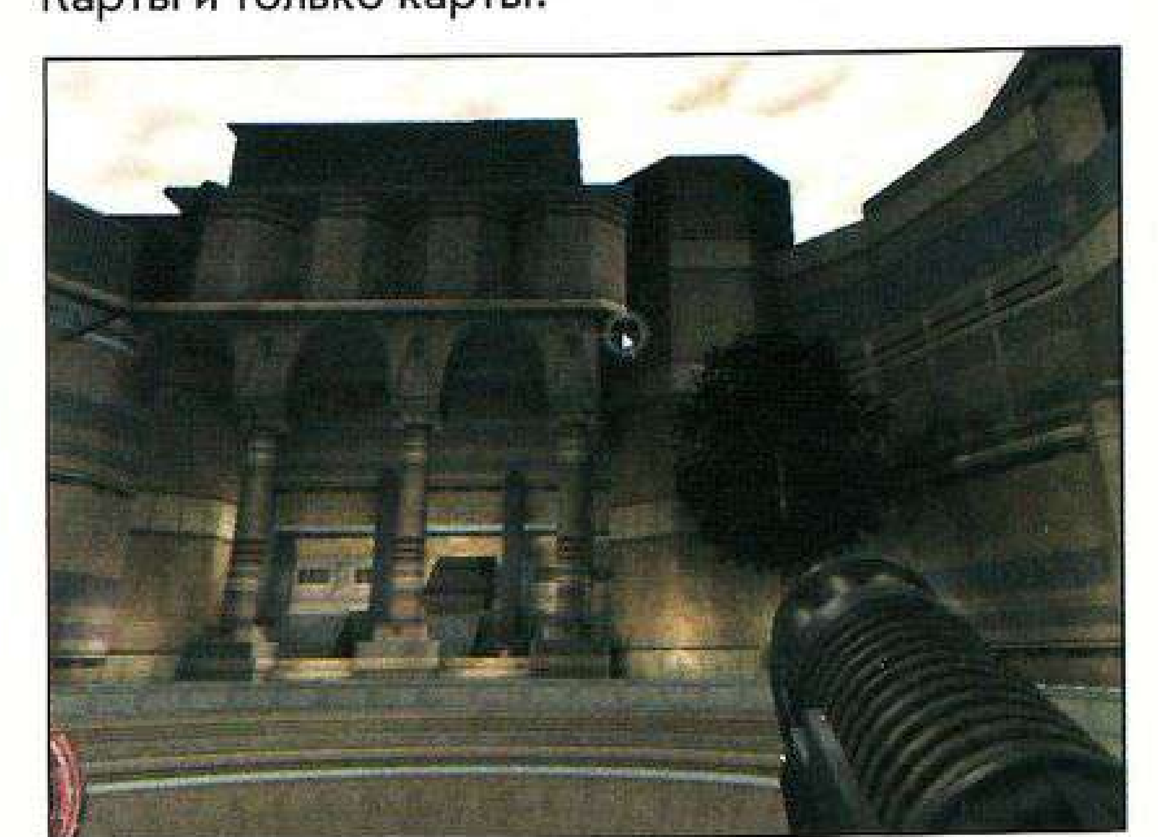
Racer Free Car Simulator



Мы продолжаем поддерживать этот простенький на вид, но очень качественный для своего уровня проект. В этом месяце вас ждут новые машины и Racer 0.5.2 (бета-версия). Что она дает? Во-первых, значительное улучшение графики, во-вторых, у компьютера появился AI. Это означает, что в скором времени можно будет ездить не только одному по трассе или с друзьями по сети, но и биться с компьютерными противниками.

Star Wars: Jedi Outcast - Jedi Knight II

Карты и только карты.



Greyhaywk: The Temple of Elemental Evil



А вот для Храма Зла есть достойное дополнение. Называется Circle of Eight Fan Fix.

Как вы знаете (или не знаете), в угоду политкорректности, из финального релиза игры были изъяты некоторые "неправильные" (с точки зрения больших дядей в США) места. Но фанатское сообщество, оставшееся недовольным таким произволом, приняло меры. В результате:

- восстановлен бордель в Налбе, вырезанный из игры по цензурным соображениям;
- убран fog of war из Хоммлета и Налба;
- кузнец в Хоммлете теперь продает вещи класса masterwork (новая ветка в разговоре);
- добавлена программа по подключению собственных портретов (ищите .rar-архив в директории игры);
- при помощи фита craft wonderous item теперь можно создавать Ioun Stones.

The Elder Scrolls 3: Morrowind

Несколько модов. В игре после их установки появляются новый дом, новый магазин и новый уличный торговец.

Unreal Tournament 2003



Вашему вниманию предлагаются три мода: гоночная аркада, воскресший (наконец-то!) Assault из первого Unreal Tournament и очень популярный Chaos (добавляющий новое оружие).

Warcraft III: The Frozen Throne



Всего помаленьку: карты, модели, целые кампании и любопытный мод The Keys of Destiny. Любопытен он тем, что воссоздает на движке WarCraft III походовую систему боя из японских ролевушек (!). В дополнение к оригинальному геймплею идет весьма неплохой сюжет с обилием скриптовых роликов и харизматичными героями. Пока это лишь первая глава из запланированной серии, но ее хватит, чтобы оценить всю прелесть новаторской (для Warcraft III) системы боя, а также вникнуть в лихо закручивающийся сюжет. Рекомендуется как поклонникам консольных RPG, так и просто любителям хороших сюжетных кампаний.

Видео

Final Fantasy XI movie

Семиминутный вступительный ролик к MMORPG Final Fantasy XI от компании Square-Enix. Релиз игры в США состоялся 28 октября (в варианте для PC).

Final Fantasy 7: Advent Children



Неутомимые японцы из Squaresoft, замученные требованиями и угрозами фанатов, клепают (наконец-то!) фильм по лучшей игре в серии FF.

Готово все будет к лету будущего года, а пока посмотрите маленький рекламный ролик. Всем визжащим девочкам-поклоницам Сефирота залезть на стол и там танцевать полчаса!

Dark Age of Camelot Movie



От автора: "Midget Mafia - небольшая гильдия друзей, играющих в Dark Age of Camelot на сервере Prydwen за Midgard. Название происходит от слова midget(карлик), так как гильдия состоит исключительно из kobold'ов и dwarf'ов. Здесь собраны особо интересные битвы нашей совместной игры, в которых видно что может делать хорошо организованная и сбалансированная команда. Нашими противниками выступают такие широко известные в узких кругах гильдии как Nolby Pride, Servants of the Lake, Public Enemies, Eclipse. Есть интересные моменты, когда противник имеет численное преимущество, но как известно количество не всегда качество."

Lineage II Movie

Ролик на игровом движке, продемонстрированный на Токийском шоу 2003 года.

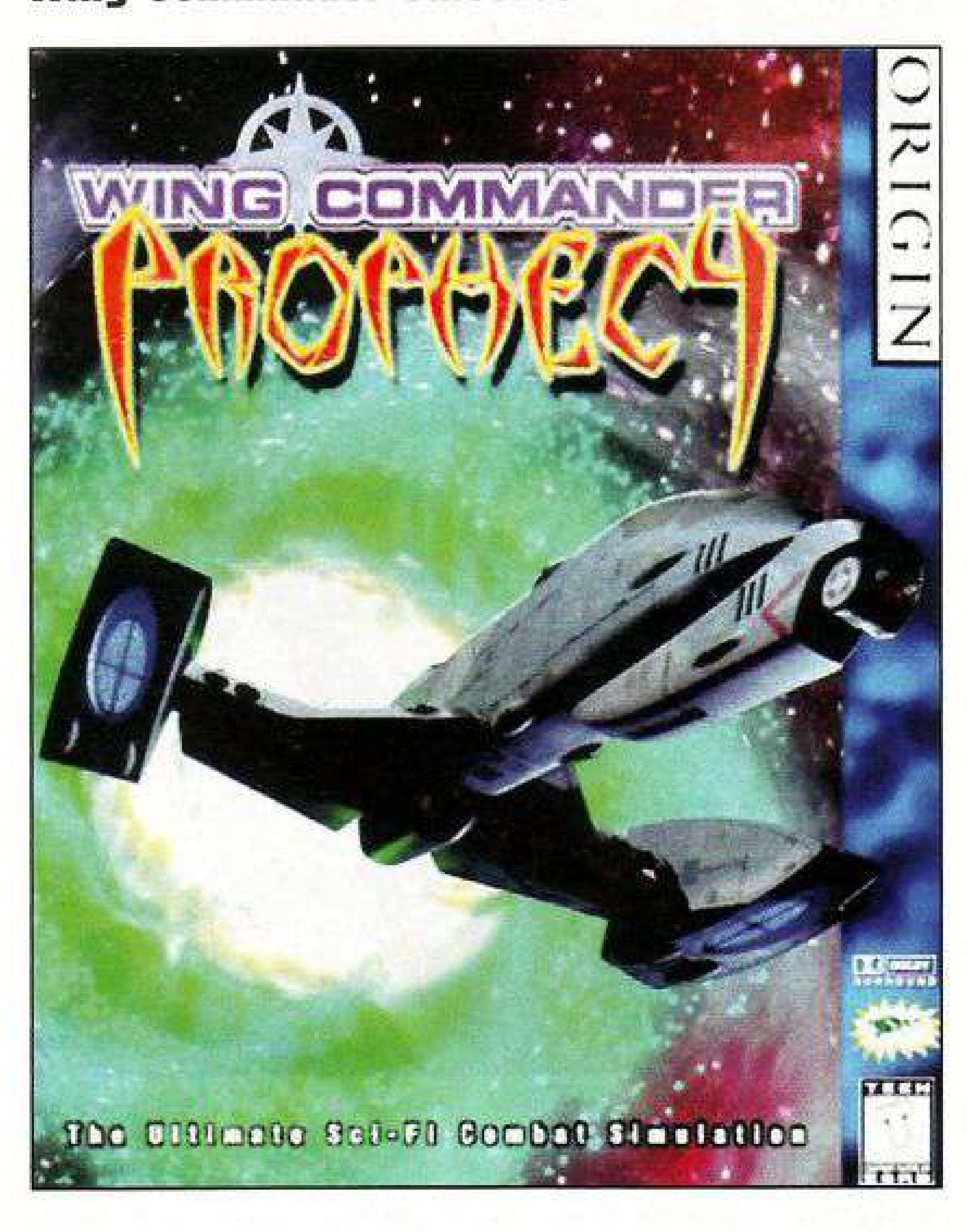
Умеют создавать шедеврики в NcSoft.

Halo 2

Ролик Halo 2. Пока что игра заявлена только для Xbox, но можете не сомневаться - она выйдет и на PC. Весь вопрос - когда. А пока смотрите ролик.



Wing Commander Universe



В данном разделе мы выложили файлы, относящиеся к серии WC. Здесь вы найдете несколько интересных видеороликов, демонстрирующих геймплей из некоторых игр серии, а так же фанатские дополнения, инструменты для препарирования и запуска ранних WC, а также первую половину мультсериала Wing Commander Academy TV. Редакция желает выразить благодарность порталу www.wcnews.com, снабдившему нас большинством из выложенных файлов и русскоязычному сайту www.wingcommander.by.ru.

Лаборатория Касперского

Kaspersky Anti-Hacker версия 1.5.92

Программа Kaspersky Anti-Hacker представляет собой персональный межсетевой экран, обеспечивающий полномасштабную защиту компьютера, работающего под управлением операционной системы Windows, от несанкционированного доступа к данным, а также от сетевых хакерских атак из локальной сети или интернет.

Антивирус Касперского Personal версия 4.5.0.49

Антивирус Касперского Personal был специально разработан для защиты персонального компьютера. Простые интерфейсы, централизованное управление, автоматическая работа - позволяют продукту функционировать в фактически фоновом режиме до тех пор, пока вашему компьютеру и вашим данным не будет грозить опасность. В случае попытки проникновения вируса, продукт автоматически определит источник угрозы и эффективно нейтрализует ее при вашем минимальном участии.